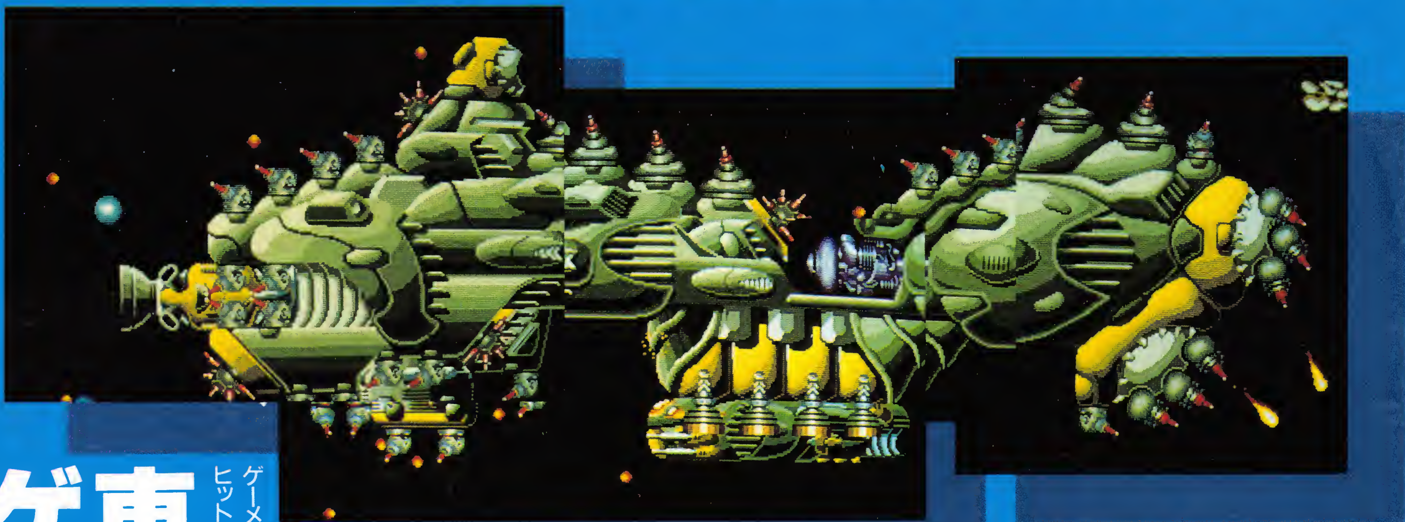
昭和62年8月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻7号通巻11号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本



爽快シューティング大特集

▶バイド帝国を打ち砕け！ R・タイプ
▶敵艦を撃沈せヨ 1943
▶グラディウス十沙羅曼蛇 ライフフォース
▶ボス敵ザウェルドを倒せ！ ドラゴンスピリット
▶息つく間もない 飛翔鮫
恐怖の核攻撃 SDI

夏だ！挑戦！

▶大型体汗ゲームストリートファイター
▶徹底攻略忍者くん阿修羅の章
▶最終面クリアリベンジオブDoH
▶パロディゲーム銀河任侠伝
▶幻の名作いま大列車強盗

開発激論会 忍者くん開発者&ゲーメスト編集者

ゲーメストアイランドなんだゾ！／めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10／君こそゲーメスト／君こそダーメスト

東京 新宿・渋谷 池袋・神田 ゲーセン大紹介

8月号
定価480円



緊張、壮快、衝撃を一度に体験出来る、話題の異次元シューティングゲーム。
R-TYPE™
アール・タイプ
憎悪と殺戮が支配する世界、それがバイド帝国である。
そこには、我々を恐怖の底へと招く得体の知れない異形生物が
生息していた。
一刻も早く、我々の手によってそれらを打ち砕かねばならない。
緊張と対立、今ここに壮絶なる戦いが始まろうとしている。
舞台は8ステージにより構成され、
それぞれ独得の演出とグラフィックに
より、異次元空間が表現されています。
又、各ステージには今までにない
巨大なボスキャラクターが設定
されており、斬新で迫力
ある戦闘シーンがお楽
しみ頂けます。
©1987 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED
Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
●お問い合せ/お申し込みは……
irem
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
本　社〔〒550〕大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所〔〒106〕東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX (06)535-1710 TELEX J63074 IREM

独占

スクープ!! R-TYPE

アイレム開発陣が総力を結集して放つ超期待作!!

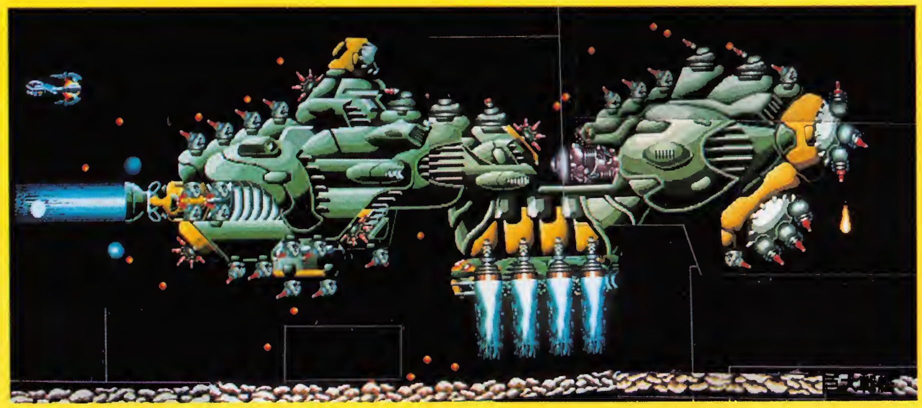
正直に言おう。取材を担当したECMーフィッシャーと石井ぜんじが興奮して帰ってきた。プレイしてみて「これは絶対いける!」「どど迫力! 奥の深いシューティングゲームだ」、確かな手応えと迫力を、全身で感じたのだ。

画面写真を見た編集部の面々も「やるっきゃなあい!」「よーし!」などと、挑戦意欲をかきたてられていた。

アイレムの自信作。君たちの期待を裏切ることは絶対ない、と保証しよう。

やるっきゃない!!

君はどこまで使いこなせるか? 謎の生命体…フォース!



ストーリー

憎悪と殺りくの支配する世界。バイド帝国によって歪められた異次元空間には、人間を恐怖の底に招く奇怪な異形生物が生息していた…。

一刻も早く、我々の手によって、それらを絶滅させなければならない。人類の勇気と力の結晶R—9はフォースを武器にバイド帝国に向けて飛び立った…。

今ここに壮絶な戦いが始まろうとしている。

HOW TO PLAY

自機R—9を8方向レバーで操作し、ショットボタンとフォースの合体・分離ボタンでエイリアン達を次々と倒していきます。

ある程度進むとスクロールが止まって、そのステージを支配している、いわゆるボスキャラが現われ、こいつを倒すと次のステージにワープします。

ショットボタンは、普通にたたいているとごくノーマルな弾が撃てるのですが、ボタンを押しっぱなしにすることでパワーを貯めて、ボタンを離すことで強力な波動砲が撃てます。

パワーの貯まっている状態は、画面下のBEAMゲージに表示されますが、なれれば、特にゲージを見てなくても、フルパワーにするタイミングがつかめるはずです。(某ゲームの様に気合をためすぎて疲れちゃう、なんてことは無いのでご安心を。)

この波動砲は、フルパワーの状態だとノーマルの弾20発分の威力をもち、更に敵をほとんど貫通していくので、耐久力のある敵や、うじゃうじゃと敵の集まっている所に使えば非常に効果的です。

フォースについて

次にフォースについて説明しましょう。

プレイ中に現われるPOWアーマーを破壊すると、6種類のフォースアイテムに変わります。

各フォースの性質は次の通りです。

●対空レーザー(赤)…2本の強力な曲線レーザーが撃てる。これが一番使えそう。

●対地レーザー(黄)…自機の上下から発射するクリープレイは、地形に沿って進みます。

●反射レーザー(青)…3本のレーザー砲が出る。敵や障害物に当たると、どんどん跳ねて意外な所に攻撃できたりします。

●追撃ミサイルユニット…ツインミサイル発射。これも結構必要なフォースだ。

●スピードユニット…自機のスピードを段階にUPさせる。1~2個とれば充分。

●ビット…自機の上下に、いわゆるオプションが付く。2個まで付けられる。分身とはいえフォースの弾を撃つことはできない。

と6種類のパワーアップはこんな所ですが、ミサイル、スピード、ビットの場合は、そのアイテムを取れば即パワーアップできますが、レーザー3種の場合は、アイテムを取ると画面後方からオレンジ色の生命体が現われます。これに合体することによってパワーアップできる訳です。

最初に説明したフォースの合体、分離ボタンの使い方ですが、まずボタンを押すとフォースが近づいてくるので、自機の前か後ろに合体させます。

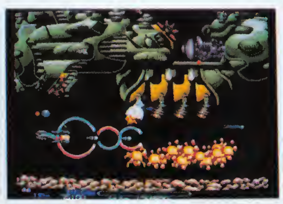
合体している間は、前方攻撃や後方攻撃ができるのです。ボタンを再び押すフォースは自機から離れて、遠くでフワフワ漂ってしまいます。(実は、この時もフォースは弾を撃っている。)

更に、フォースは通常の敵の弾を消してくれるので(消せないものもある)、基本的には自機の前に付けた方がいいかもしれません。

場所によってはフォースを前に付けたり、後ろに付けたり、あるいは弾の当たらないところにフォースを飛ばして弾を当てるといった技も必要になってきます。



これが反射レーザーだ。反射をうまく使え!!



強力な対空レーザー。破壊力バツグン。



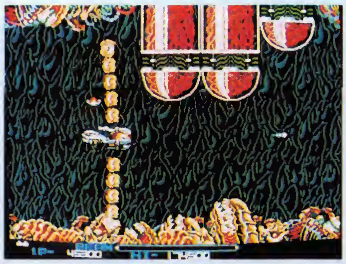
ボタンを押し続けるとビームがパワーアップする。



追撃ミサイル。横についているのはビット。



フォースは切り離している間も弾を射てる。



対地レーザー。地形に沿って進む。

気合充分の快作

このゲームは一応シューティングなのですが、作戦というか、パターンにしてしまわないと絶対やられてしまうような所が殆んどなので、奥の深い、戦略的シューティングといえます。全部で8ステージあるのですが、各面の敵の攻撃には驚かされるでしょう。（特に、ラスト2ステージはほとんど鬼です…）

こう書くと、何だ、マニア向けのゲームじゃないか！と思う人もいるかもしれませんが、そんな事は絶対にありません。キャラクターといい、グラフィックといい、このド迫力のゲームは誰にでも満足してもらえると思います。

さすがに、製作に1年以上かけたというだけあって、アイレムの気合がかなり感じられるこの快作。

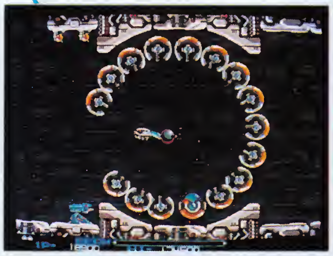
君もゲーセンで見かけたら（見かけなくても）ぜひR－TYPEにはまるしかない!!

1回や2回のプレイで終わるようなゲームでないことは、私が保証しよう。

やる価値あり!!

7月上旬発売。

（F－SCHER）



回転する敵の間に1回はいらないと抜けられない。



1面ボス、ドブケラドプス。



不気味なエイリアンが狙っている。自機の前にはスピードユニットが。



2段階に発達したフォース。



タコのような敵。しつこく迫ってくる。



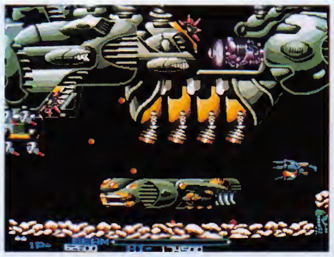
無敵のインスルー。サ〇マンダではありません。



2面ボス、ゴマンダー。インスルーが出てくる。



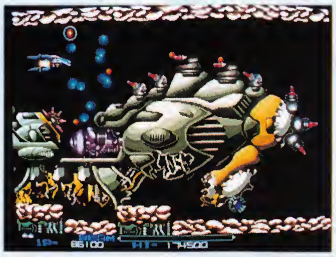
はて、いったい何でしょう？



こっこれは!?



実は1機の巨大戦艦だったのです。ガーン!!



巨大戦艦、最後の総攻撃。



卵を産みだすスカルトロン。線を引きながら飛び去る。



君は果たしてこの総攻撃に耐えれるか？



4面ボス、コンバイラー。



3つに分裂したコンバイラー。自機R－9は既に最強装備だ。

サラマンダを超えるか コナミのニューシューティングゲーム

ストーリー

バクテリアン軍団との戦いから2年。

平和を取り戻した惑星グラディウスに再び危機が迫りつつあった。宇宙空間に突如現れた謎の生命体"ライフ・フォース"。それは、あらゆる物質を吸収し成長を続ける超生命体なのだ。

このままでは、グラディウスが吸収されてしまう！

人々は、超時空ファイター"ビックバイパー"に、最後の望みを託した。

と、いった感じのストーリーなんだけど、どうやらグラディウスの続編はサラマンダではなくライフ・フォースではないかな？ってところだな。又、実はライフ・フォースはほとんどサラマンダと同じなので、サラマンダをやっていた人たちなら、すぐに慣れてしまうことでしょう。

プレイ方法

8方向のレバーはあたり前なんだけど、ボタンは3つになったんだ。ショットボタンとミサイルボタンにパワーアップボタンが加わったんだ。実は、パワーアップ方法もグラディウスと同じだったりするわけなんだ。

赤い敵、または編隊を全滅させると、"パワーアップカプセル"が出現します。パワーアップカプセルを取ると、次のようなレベルメーターが順に点滅していきます。

レベルメーターが光っている時にパワーアップボタンを押せば、表示の機能をプラスできます。

ミサイルをパワーアップすると、ミサイルボタンで発射出来るようになります。

同時に、いくつものパワーアップをすることが出来ますが、パルスレーザー（旧名リップルレーザー）とレーザーを同時に使用することはできません。

それにしても、プレイヤー2のパワーアップのレベルメーターの順番は、プレイヤー1のに比べて有利になっている。プレイヤー2ならば、死んだ後の立て直しも楽であるといえるかも。





真ん中で待っていればいい。

一面レーザーにできる。

レーザーだと肉ダンゴがあっという間にやっつけられる。

ゴーレムの後ろはミサイルを撃っても通れなくなっちゃった。

沙羅曼蛇を超えるか――
コナミのニューシューティング



LIFEFORCE

西暦2千××年、グラディウス最大の危機を迎える。謎の生命体との新たな戦いが始まった。

F O R C E

1面 細胞ステージ

最初のベルベルムのパターンが変わったよ。内側から外側へ行くパターンから、外側から内側へ行くパターンになったんだ。上からのも下からのも同じ列に来るので、同じ場所で待っていればよい。

又、1面でレーザーに出来るという、サラマンダでは不可能だったことが出来るんだ。連射が苦手な人に有利だね。

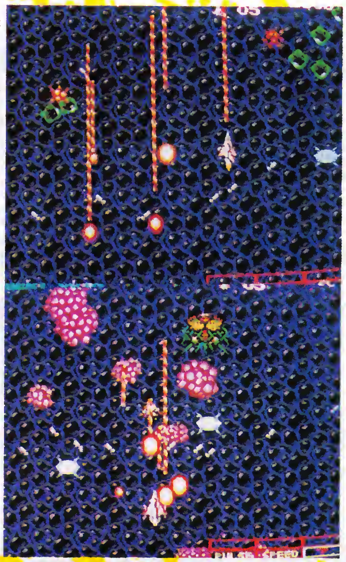
他に、何カ所かサラマンダでは出なかった場所にも敵が出て来るようになった。(主にパワーアップカプセルを持っている。)

2面 腎臓ステージ

このゲームはサラマンダと違って、宇宙の光景はないんだ。全て細胞に包まれているので、見にくいところもあると思うんだ。

で、この面は隕石の代わりに細胞のかたまりが飛んで来るんだよね。もちろんミサイルで判定をなくすこともできるぞ。

最後のボスは、テトランが生命体になったような奴が出て来るぞ。そいつは手をテトランと逆回転させてくる。はっきり言って、とても貧弱そうなボスなんだけれど油断は禁物だよ。



背景がメトロイド。

不気味なやつが光をはなつ。



撃つと火花を散らすぞ。

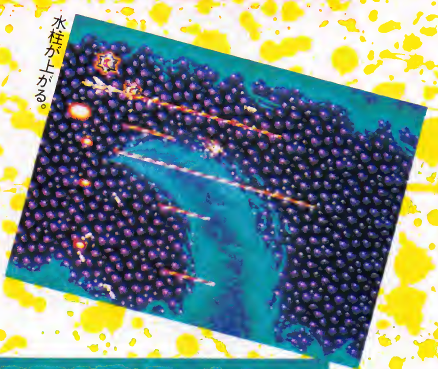
なんだこのボス。貧弱、貧弱ゥ…。

3面 胃のステージ

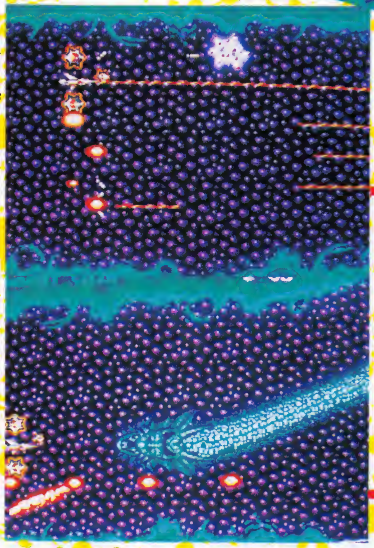
この面はサラマンダでは火の面だったけど、ライフ・フォースは水(?)の面になっている。又、火の玉や火の鳥の代わりに、アメーバのようなやつが出て来るようになったぞ。

水柱のパターンはサラマンダと同じなので、特に苦しむことはないかな。途中でパワーを持った敵が何回か出て来てくれるようになったけれど、パワーアップカプセルを取りに行って、水柱にやられないように注意しようね。

ドラゴンは、ミサイルで判定をなくすことができないので、囲まれた時は気を付けようね。



水柱が上がる。



アメーバ出現。

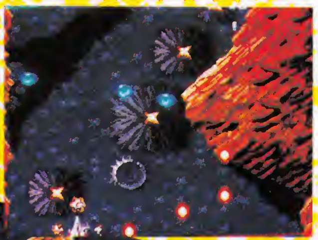
水のドラゴンが襲ってきたぞ!

4面 肝臓のステージ

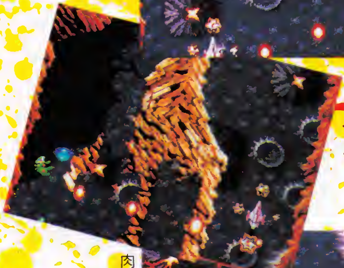
サラマンダではかせぎ面だったのに、パワーアップカプセルを取っても点がはいらないので、特に点がはいる面ではなくなってしまった。

又、最後の要塞では必ずブルーボールが出てしまうようになったんだけど、数はあまり多くないので、ブルーボールが出つくしたところで、コアの入口へもぐって、レーザーとミサイルを撃っていれば勝てるでしょう。

(SPY大和)



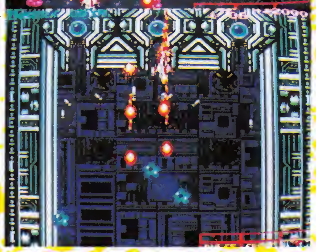
火山弾がゼリーのようだ。



ついにシールドを4つつけた。



肉ダンゴの雨あられ。



ブルーボールをたくみによけろ。

ライフ・フォースにはエクステンドがついていて、エブリもあるので、サラマンダが長続きしなかった人も少しはのびると思うよ。うまい人なら、いきなり1千万点ということもあるかもしれないな。(SPY大和)

ドラゴンスピリット

ストレンジ・ワールドが君を待っている

ナムコ期待のニューゲームがいよいよ登場。
古生代・火山・密林……と君のパワーと
勇気を打ち砕く困難が待ってるぞ！
やめるか？　やるか!?　行け!!

エリア 古生代 1

地上敵のインセクトラブァース（つくし）の攻撃が意外とやっかいなので、どんどん殺して下さい。なお、これは全般的に言える事ですが、地上敵はほとんどが後ろには弾を出しません。いざという時は、うまく後ろに回り込むのも手でしょう。

アプテレックス（始祖鳥）は撃つと羽根をばらまき（もちろんあたればミスになります）、ちょっとやっかい。だったら撃たなければいいんだ。と何もしないと、実はアイテムを持ってるのがいたりするから要注意。

海で出てくるシェルフィッシュ（やりガイ）は、動きは速いけど、よく見てれば大丈夫でしょう。

最後のボスは、プレシオザウルス(海竜)。こちらの動きに関係なく、一定時間で火をはきます。その間隔をつかめば大丈夫。

エリア 火山 2

2面にしては、やっかいな面。火山地帯での火柱はもちろん当たり判定があるし、それに加えて、フェニックス（火の鳥）やバイオサイクラー（岩石生命体）が飛んでくる辺りは、ちょっときついんじゃないかな。

その上、無理してアイテムを取りに行こうとして、やられるケースも多いみたい。時には、アイテムを捨てる事も必要でしょう。

とにかく敵のパターンを覚え、それに沿った攻撃パターンを作ってないとつらい面です。

最後のボスのラウンドフィーニックス（大火の鳥）も2面にしては手強い。動きを見切ること。

エリア 密林 3

この面は、とにかくピーカック（くじゃく）がつらい。ゲセ（カエル）は片っ端から殺していけば大丈夫でしょう（後ろには弾をはかないし）。

でも、なんといっても陰険なのがロープブロッド（枝）。自機の動きに合わせてくるからやっかいだよね。

ホームビー（はちの巣）はうるさいだけで、さして問題はないはず。

最後のボスのグリテリアス（大花）は本体を攻撃してもダメ。周囲のタマゴを全滅させる事により倒せます。本体から出てくる弾はよく見てれば十分よけられます（ファンタジーゾーンのボランダを思い出すのは私だけだろうか）。ちなみに右上、左上が安全地帯のようです。

エリア 砂漠 4

まず下から出てくるハリー（トゲトゲ）の出すトゲに面喰らうでしょう。それに加えハリケーン（たつ巻き）トポ（ムササビ）、スカル（しゃれこうべ）、ゴースト、と意外な攻撃展開が待っています。攻撃パターンをよく覚えるしかないようです。

最後のボスのデスダクテル（大骨）が、これまたやっかい。まず頭を攻撃します。すると、本体がバラバラになり、再び合体するまでに中心のコアを攻撃します（妖怪道中記の4面の妖岩霊みたいなかんじ）。慣れないとかなりつらい。

エリア 洞窟 5

初めてこの面に来た時は、ゲームの名人の君でも必ず死ぬでしょう。左右の壁が迫ってくるんだけど、そのパターンを知っていないと、どうしようもない。

最後のボスのペーレントスパイダー（大ぐも）は地上敵なので、ミサイルで倒す事。パワーアップ状態だと、かなり簡単に倒せます。

エリア 氷河 6

一転して、涼しい面ですね（どうでもいいって？）。

スィール（あざらし）の弾が意外とうっとおしい。片っ端から殺す事（かわいそう）。

壊せる壁みたいな所は、地上敵もいて、かなりいやらしい。知らないうちに死んだりするのには、なんとかしてほしいよー。

最後のボスのグビラは、自機が正面に来ると火を吐く。その性質さえ知っていれば楽勝です。

とまあ、今回は残念ながら6面まで。以下はあとのお楽しみ。噂によると、この先はさらに悪魔のような面が待ってるという……。健闘を祈る!!

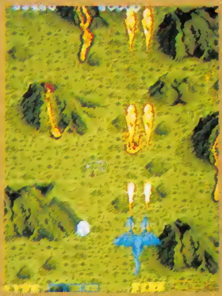
（GOD）

パワーアップリスト

クビ	首の数が増える。最大3本まで。
ファイヤー	3段階にパワーアップ。
ファイヤーブレス	最強のファイヤー。
スモールドラゴン	ドラゴンが小さくなる。
ワイドファイヤー	ファイヤーを3方向に発射する。
ホーミングファイヤー	誘導弾。
エクステンド	3つ集めると1UP。
アースクエーク	地震を起こし、画面上の地上物を一掃する。
パワーダウン	マイナス。ドラゴンの機能減退。
マジックアイ	光を照らす。暗黒エリアで有効。
パワーウィング	バリア。


とてもキレイだけど、強いからきらいだァ。


2面のボス、ラウンドフェニックス。動きにまどわされるな!!

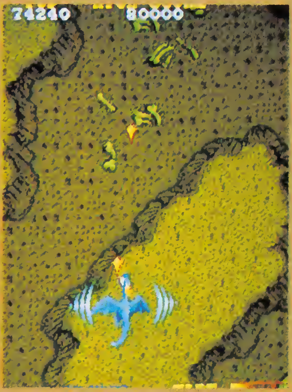

かなり火力が上ってるね。火柱には注意。


1面のボス、プレシオザウルス。


これがホーミングファイヤー。時間制。


これを3つ集めれば1UP。

こいつは大助かりのバリア。横からの敵の攻撃は防いでくれる。



ハリーのトゲが速いんだ。



こいつは楽勝。



こいつがしつこいんだ。




ウワー!! 壁が迫ってきた!! やめて下さァーい!!


バラバラになったら、すかさずコアを攻撃。


4面のボス、デスダクテル。まず頭を狙え!!


こいつがゴースト。エグゼドエグゼスみたい。


6面のボスグビラ。敵の前を左右に動きながら撃ち込めば楽勝。


ここがいやなんだよなァ…。


ピラァ。よく見てれば大丈夫。


5面のボス、ベーレントスパイダー。こんなの楽勝。



最終目標の大和!!
この砲台の数は並じゃない!!
見よ、この2画面の迫力。



敵戦艦の総攻撃にさらされるP-38。もうだめか?!



甲板に敵機が待機している。



味方護衛機も同じようにパワーアップするぜ。



敵に囲まれて危いP-38。



パワーアップは時間で切れる。すぐ補充せよ。



AUTOで敵機を撃ち落とせ!!



敵戦艦の強力な攻撃。



2Pでスーパーシェル。破壊力抜群だぜ。

1943

撃って撃って撃ちまくれ
連射連射連射連射……
弾の数にものを言わせろ!!

©カプコン

大日本帝国連合艦隊崩壊の序曲



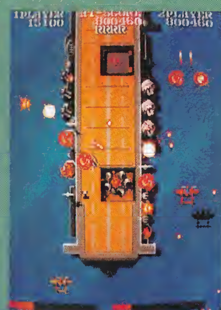
2人で力を合わせて撃墜だ。



ついに亜也虎も撃墜寸前。



エネルギーが残り少ない。メガクラッシュは使えないぞ。



空母から敵機が発進してくるぞ。



1P側が危い。エネルギーを2Pから吸いとれ。



雲の下に攻撃目標が見えるぞ。



戦艦にはAUTOの攻撃が有効だ。

CONTENTS

夏だ！挑戦！ 爽快シューティング大特集 東京ゲーセン大紹介



神奈川県・ジグラット君

戦艦大和を倒せ！

1943

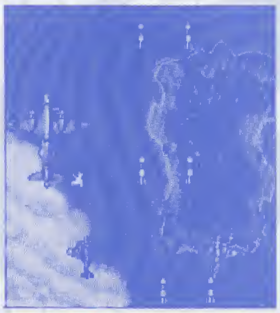
©カプコン

THE BATTLE OF MIDWAY

山河悠理



待ちに待った「1943」出現！プレイはしたかな？ 苦戦中の君に、敵の最高機密、弱点を教えよう。しっかりと頭の中にたたきこみ、戦略もたて、そして出撃だ。幸運を折る。



自機はエネルギー制

前号（7月号）でも紹介した「1943」だけど、今回もくわしく紹介してしまおう。

前号を見てない人や、まだ現物を見てない人（この号が出るころには発売しているはずず）のためにも、簡単にルールを説明しよう。

自機はエネルギー制になっていて、エネルギーがなくなって、敵への弾などにあたってしまうとゲームオーバーになってしまう。エネルギーの補給は、赤水編隊を全滅させて出るPOWやエネルギータンクなどを取るとできる。

自機のパワーアップは、赤水編隊を全滅させて出るアイテムを取ることによってできる。ただし、タイマー制になっていて、タイムが切れると元に戻る。2種類の武器を同時に所有することはできない。

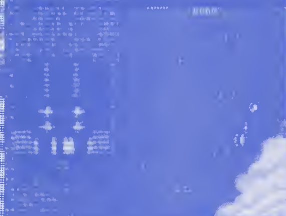
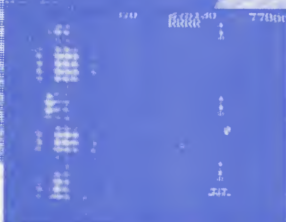
ラウンドクリア方法は、その面の攻撃目標を70％以上破壊すればいい。できないと、もう1回攻撃しなければならない。

まあ、簡単に説明するならば、この程度でしょう。

パワーアップアイテム

赤水編隊を倒すことによって出現するパワーアップアイテムですけど、こちらは表にしてまとめてみました。そちらを参考にしてください。

◎赤水編隊を全滅させて出るアイテム

	POW…エネルギーが8増える。
	ショットガン…6方向に弾が飛び、敵の弾を壊してくれる唯一の武器。でも単発なのでつかえない。
	3WAY…3方向に2連射できる。小型機に対してすごくつかえる。
	マシンガン…フルオート連射ができる。ただし、8連射するともう一度押しなおさないと連射できない。
	スーパーシェル…押しっぱなしで連射できる。しかも、弾の破壊力が2倍になっている。でも、連射はたたきが速い人はたたいたほうがいいかも。
	エネルギータンク…エネルギーが24増える。
	サイドファイター…自機の両側に小型機がつき、ショットなどがパワーアップする。両側の小型機に弾が2発当たると両方とも一度に消える。
	弥七…エネルギーがMAXまで補給される。取る前にメガクラッシュを使おう。

敵別攻略法!?

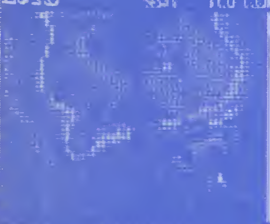
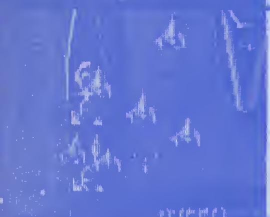
本当は面別攻略法でもやりたかったんだけど、原稿を書いている時点では、ロケテストバージョンしかやってない（と言いつつ、たった1回で全面クリアしてしまった私…）。

発売バージョンは、はるかに難しいぞ。ので、できない。その代わりに、主要敵キャラを攻略してしまう訳だ。といっても、動きとか特徴ぐらいだけどね。とにかく、中型機への体当たりはやっちゃあいけないからね。これも表にしてみたので見てちょうだい。

◎注意したい敵キャラ表



下から出てくる中型機。動き方がいやらしいので体あたりしないように。

	大飛龍。時間がたつと、小型機を2機出してくる。
	下から出てくる小型機。非常にいやらしい。
	大飛龍の隣にいる中型機は、出現と同時に3発出してくる。前半ではださない。
	きりもみ状に突っ込んでくる小型機。色々な動きがあるけど、上からきて下まで行ってから、また上に戻っていくのが強い。

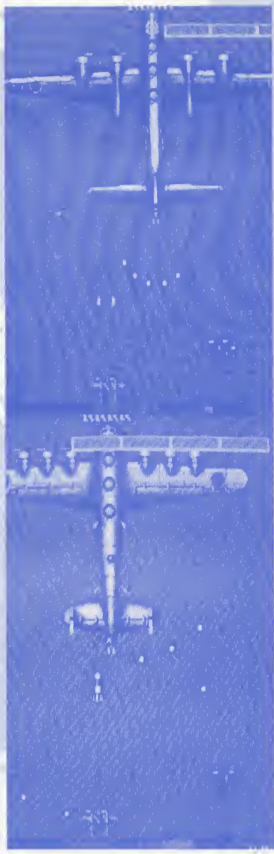
亜也虎の攻略

空中戦最大の敵「亜也虎」。3・9・14面に出現。耐久力は、ガンスモークのように画面上部にゲージで表示される。

3面は3ゲージ・9面は4ゲージ・14面は5ゲージ。

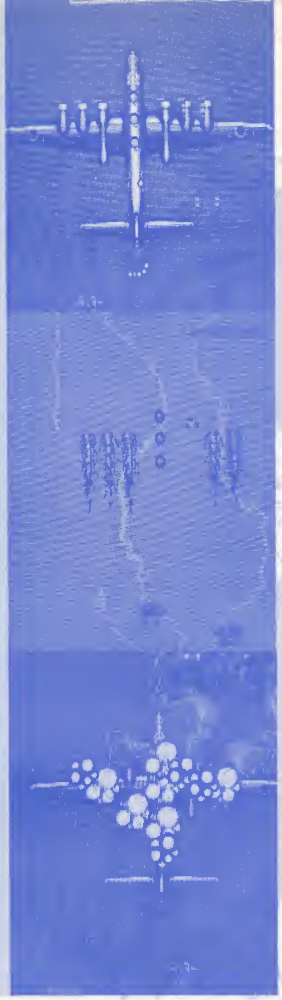
攻略法は、尾翼から出してくる5方向の弾に注意して、左の翼から右の翼へ三日月を弧くように撃ちながら逃げればいい。あぶなくなったらメガクラッシュ。尾翼の弾だけに注意しょう。

⊙亜也虎の攻略



3面の亜也虎。3ゲージ。

9面の亜也虎。4ゲージ。



14面の亜也虎。5ゲージ。強そう。危なくなったらメガクラッシュ

やっつけたよ〜ん。

メガクラッシュの法則

自分が危険になった時などに使用するメガクラッシュ。カマイタチ・雷・津波の3種類があるんだけど、画面の状態で変わってくるんだ。

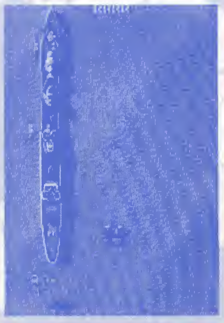
☆カマイタチ…自機のまわりに敵の弾がいっぱいある時。

☆雷…空中戦で自機のまわりに敵の弾が比較的少ない時。

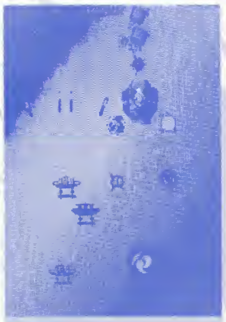
☆津波…海上で自機のまわりに敵の弾が比較的少ない時。

メガクラッシュは、いずれも敵の弾を消して、カマイタチ以外は少しだけど、画面上の敵すべてにダメージをあたえることができる。それと同時に、自分のエネルギーが少し減るのをお忘れなく。









小型艇なんか楽勝。

3WAYを持っていれば、横からの攻撃も有効。

いざとなれば、メガクラッシュで津波を起こそう。

戦艦の攻略はこれだ!

各面のボスとして出てくる色々な戦艦だけど、これも一応のパターンがあるわけだ。

とにかく、速攻が命なんだけど、画面左右両方から出てくると、さすがに弾を撃たれてしまう。そういう時は、メガクラッシュで津波を起こせばいいのだ。津波が起こっている時には自分は動けて、敵戦艦は動かないので、このすきに砲台を全部撃てばよい。

このパターンで楽勝なんだけど、エネルギーがないとこまる。ようするに、戦艦の攻撃の前に、エネルギーが満タンが理想的なのだ。

隠れキャラの謎

パワーアップでめったに出ないのがレーザー。これには2通りの出し方があるそうだ。

1つめは完全なランダム。もう1つはなんらかの条件があるらしい。これは謎を解くしかない。

あとは、カプコン[illegible]しみの隠れキャラ。いちご・タル・たけのこ・ホルスタイン・佐吉・モビちゃんなどが出てくるらしい。佐吉は武器のタイムが増える効果がある。ほかはだいたい点数になるらしいが、君たち自身で探してくれたまえ。

(悠理)



いちご

タル

ホルスタイン

佐吉

目標16周クリア!!

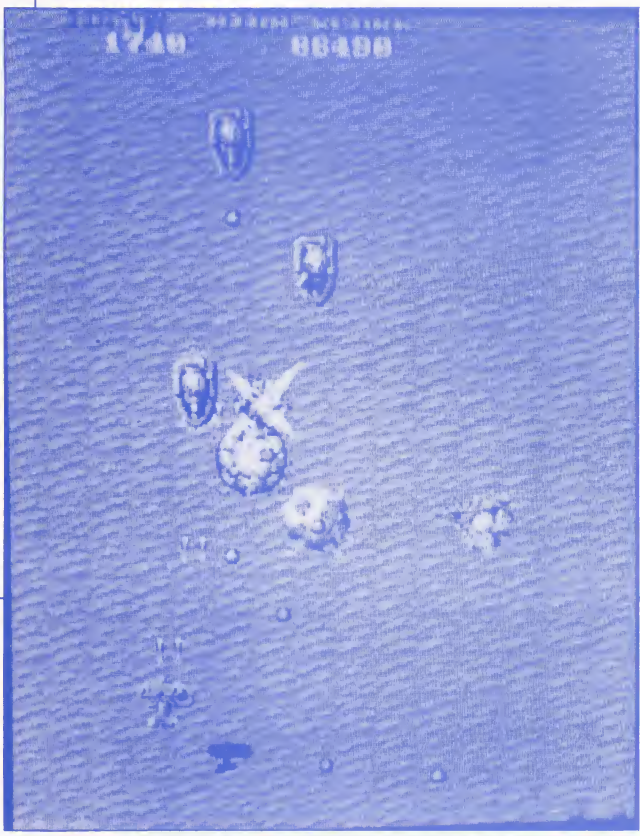
飛翔鮫

ああるじいぶう
SPY大和

根気が勝負!

このゲームはハンパじゃないぜ

このゲームは、慣れてしまえばこっちのものなんだけれど、慣れるまでが大変なゲームなんですよ。でも根気さえあれば、すぐに極められると思うんで、みなさん、がんばってちょ。



ザコは残すな。

1面

この面はモロに初級面。目で見てよけられる程度の弾だから、この面が越えられないのでは話になりませぬぞ。それに、2周目からはこの面はないので、パターンに悩む必要はないでしょう。

2面

最初に戦車を3台ずつつんだ船が3そういます。左から順にやっつけるつもりでやると楽です。戦車は残すとつけ上がるので、残さないように心がけて下さい。装備がない時は、ボンバーを使ってでも先に進むことを考えましょう。

このゲームは、はまった場合、とにかく先のエリアへ進めて、楽に立て直せるエリアまで持ちこむことがキーポイントとなっています。

この面はザコが強い

この面の前半に、小型艇がたくさん出て来ます。又、それに加え青飛行機の編隊も出てきます。この青飛行機はザコの中で最も手強い敵です。1つでも船を逃がしてしまうと、弾をどんどん撃たれて苦しくなってしまうので、気を付けましょう。

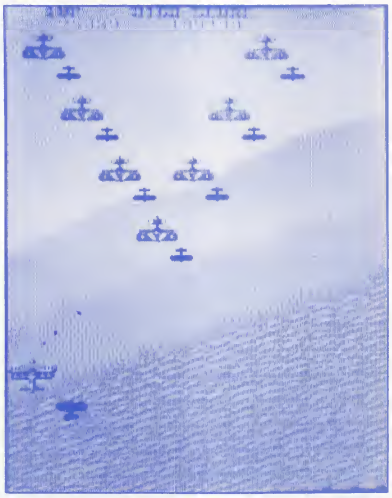
ある程度のパワーがあるのならば、青飛行機と小型艇を、まとめてやっつけることができるので、画面の端から端へタイミングをとって移動して弾を撃てば、ほとんど撃ち逃がすことはないでしょう。
パワーが0か1しかない時は、ボンバーにたよった方がいいと思います。特に青飛行機との混合攻撃がきついので(3回ある)それさえ抜けてしまえば楽でしょう。

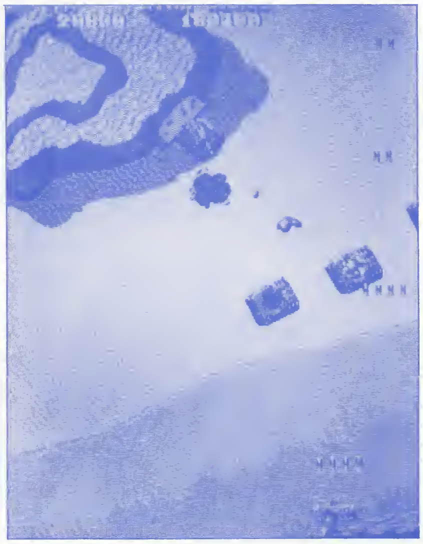
中型機は難しくないぞ

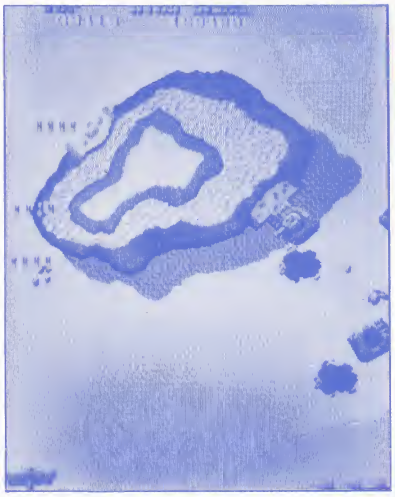
その後、中型の戦艦が何そうか出て来て、下からも中型飛行機が出て来ます。特に難しくありません。
ただし、中型飛行機はほっておいたままにしておくと、3方向に弾を撃ち始めてしまうので、こっちのパワーが少ない時はやはりボンバーを使って下さい。

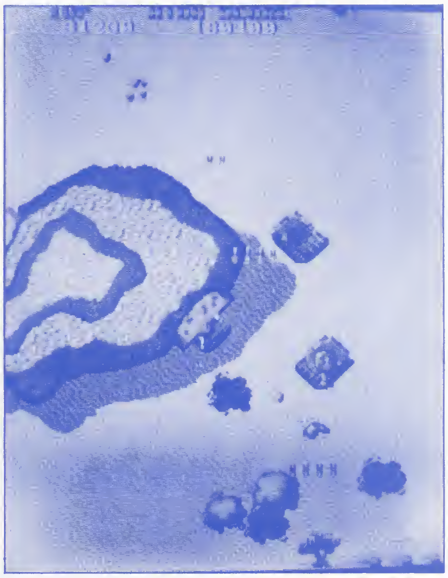
はまり場所・大陸

2面の後半には大陸が見えて来るが、ここは何周も先にいって死んでしまうと、とてもつらい思いをします。装甲車2台をボンバーの補充なしでやっつけなければならないからです。もちろん、装甲車を2台とも越えなければ、先のエリアへ進むことはできません。
そこで、立て直しの一例を紹介したいと思います。
まず、Vの字に赤編隊が来ます。Sマークをすぐにとれないと、戦車の的になってしまいます。
赤編隊の最後の1匹をやっつけるやいなや、すかさずSマークにとびつけば、パワーアップするのが楽になると思います。(これをかぶりつきと呼んでいます。)
Vの字の編隊は、左端の敵から順にやっつけていき、右端の敵を最後にすればよいでしょう（写①）。
次に、戦車が画面の右と基地から出て来る。ここも適当にやっているだけではキケンなのです。
最初に基地から出て来る戦車を1匹やっつけたら、右から来る戦車の2つをやっつけ、(写②)、弾を連射しながら左端の方へ移動し（写③）、(右から来る残りの戦車をスクロールさせることになる。)すぐ右へ移動して、残りの戦車をやっつけてしまおう（写④）。
基地が下の方に来ても、まだ下の口から戦車が出て来るので油断してはいけません。
戦車にボンバーを使うのはもったいない。
ここまではボンバーを使わないようにして下さい。
そして、装甲車の1つ目が左の上から出て来ます。ボンバー3発全部を使って、2匹目の攻撃が始まる前に破壊してしまいましょう。1匹目さえやっつけてしまえば、2匹目はショットだけでやっつけるのも難しくないので、なんとか越えられると思います。

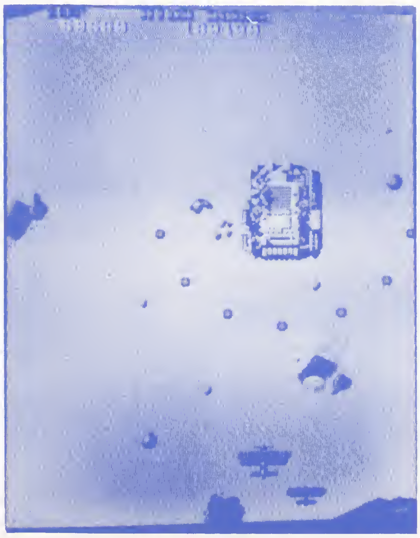

写真1


写真2


写真3


写真4




こいつはショットだけでたおすべし。


やばい右上に装甲車が出て来てしまった。はやくやっつけろ。

3面

3周目以降になると、敵は画面に出てからすぐに弾を撃って来るので、ザコもバカにすることができません。
　最初の陸地の所では、左から右からと戦車が出て来る場所があるけど、場所を覚えておいて、画面の端で戦車を待ちぶせる形で、戦車をやっつけよう。撃ちに行くのが遅れたら、ボンバーを使ってしまおう。

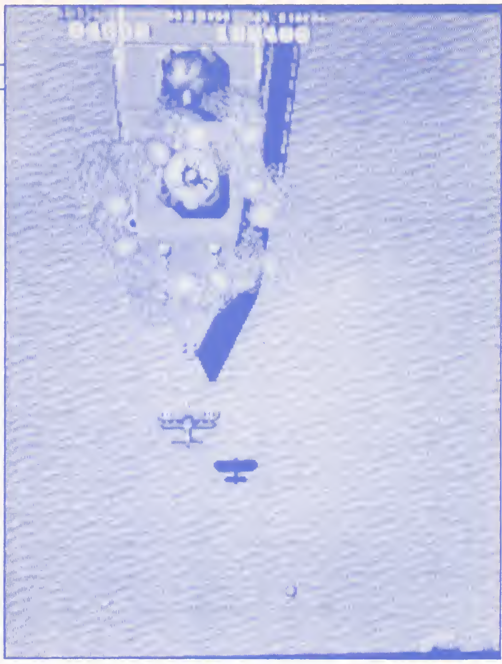


写真5

一番つらい所だ

3面で一番死にやすい場所なのが、下から来る小型艇と上から来る大型船の混合攻撃の所なんだよね。
　大陸を越えると、下から2艘小型艇が来ます。そいつに自機を重ねるようにしてやっつけたら、今度は右上から大型船が出て来るので、そいつの砲台をやっつけてしまおう。と、いってもなかなか硬いので、パワーがないとつらいです。ボンバーを使うのも手だが、後でボンバーが足りなくなってしまうので難しいです。



パワーがないと壊わしにくい。

　次に、左上からも大型船が出て来ます。最初に、前の2つの砲台をやっつけます。パワーがなければ、ボンバーを使ってやっつけましょう(写⑤)。

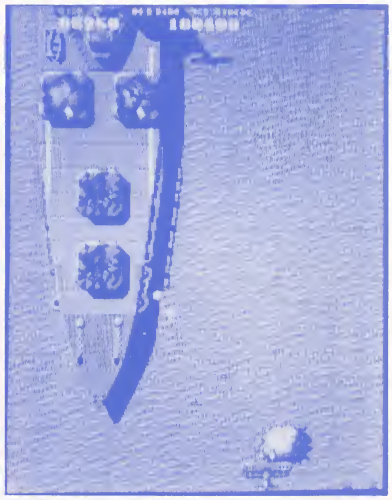


写真6

　そうしたら、すかさず右下へ移動し、下から来る小型艇をやっつけます(写⑥)。それで、残った砲台に少し近づいてボンバーを撃って、また下から来る小型艇をやっつけます(写⑦)。後ろの砲台もパワーがない時は、ボンバーに力を借りるしかないのですね、あればだけど(写⑧)。

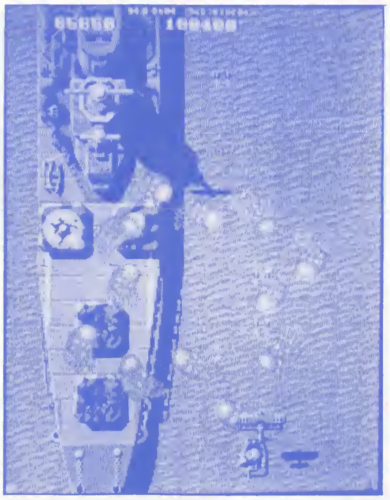


写真7

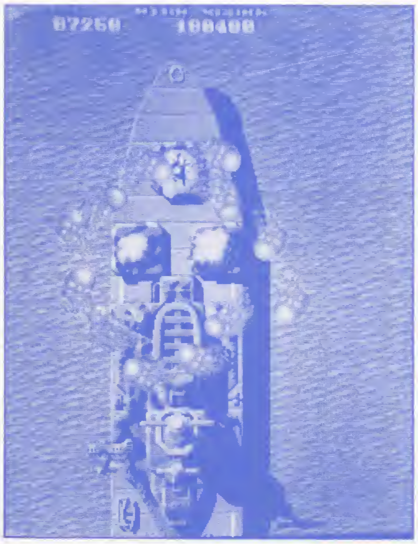


写真8

大型飛行機はカンタン

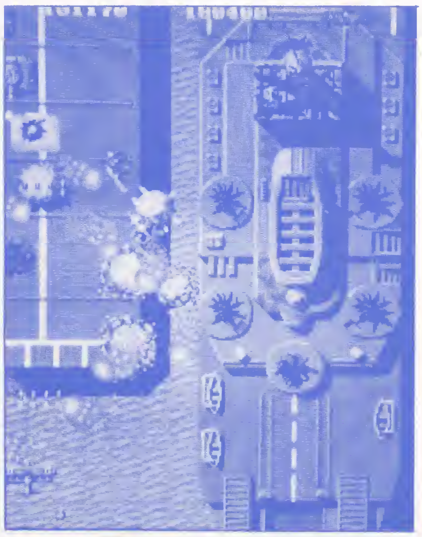
　その後、前から小型艇が少し来てから、下から大型機が出現するが、パワーがあればボンバーを使う必要は全くないです。先の周へいくと、かなり固くなりますが、あとから来る小型艇を撃ちながら撃ちこめばカンタンでしょう。



ボンバーだけでもう虫の息。

超大型船は…

　次に出て来るのが超大型船です。パワーが1以上あれば、特に手こずることもないと思います。
　中央の固い砲台は、大型船が後ろから攻めてきた時でないと破壊できませんが、点かせぎにすることができます。破壊するときは、ムリせずにボンバーを使ってもよいでしょう。



ボンバーはバリアーにも使える。



はやくやっつけないと弾を撃たれるぞ。

最後の港は戦車がゾロゾロ

　港につくと左からゾロゾロと出て来ます。パワーがあれば問題ないのだけれど、死んでしまってパワーが1以下しかなければ、ボンバーを使って切り抜けた方が楽になるでしょう。
　ただし、ボンバー1発で、その戦車たちを一気にやっつけることはムリだと思うので、ボンバーで敵の弾をふせいでいる間にも、向こう側の敵をねらって撃つというテクを利用しましょう。
　ボンバーは敵をやっつけるためだけのものでなく、バリアーにもなるということを頭に入れておけば、ボンバーの使い道もグッと増えることだと思います。

4面

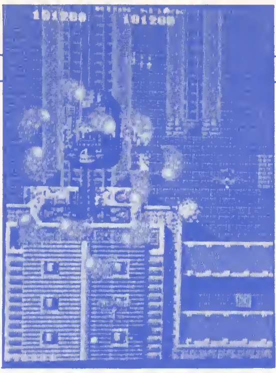
この面は、先の周へ行けば行くほど目に見えて難しくなります。それは装甲列車が固く（強く？）なるからですが、連射して乗り切りましょう！

連射あるのみ！

はじめのうちは簡単なのでボンバーを2つ取って、装甲列車に備えましょう。

1つめの装甲車のこわし方ですが、まず緑色の飛行機×3の集団が右→中→左の順で出現するので、それらを撃ってから、倉庫から出てくる装甲車を連射します。

すると、向こうが弾をうってくるので、それをよけつつボンバーをうち込み、連射をするのです（写⑨）。


写真9

それを繰り返せば、倒せます。

ポイントは、どれだけ撃ち込めるかにあります。10周目ぐらいになると、撃ち込みが足らないとボンバー5発うっても倒せなくなるんだよ。

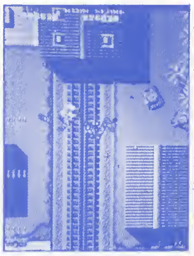
ボンバーは3～9周目ぐらいまでは3～4個使い、10周目以降は5個をフルに使いましょう。（安全のため。）

ここで死んだ場合

装甲車の少し前に戻されるので、Sマークを1つ取ってから、装甲車に対してボンバー4発（1コ補充される）を使って逃げ切って下さい。先の周へ行くとボンバー4発使っても装甲車は倒せないので、出来るだけ先に進むことだけ考えて下さい。あまり先へ行かないと、またここに戻されて苦労するぞ。

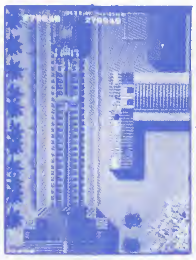
ひきつけが大切

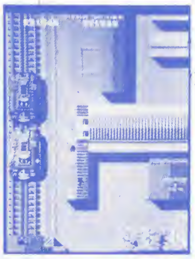
その後、中型機が右と左から来て、右から沢山の戦車が出て来ます。これは自機を一番左の中ほどに位置づかせて、戦車の弾を引きつけてから（これが大切）一番下まで下がり（写⑩）、左から右へ移動しながら連射すれば、敵の弾を気にしないで全滅できます。


写真10

2つ目の装甲車は

2つめの装甲車のこわし方ですが、まず緑のザコ×3の編隊を右左右と3つをうったあとに、すぐに装甲車の出ると思われる所の真下に行き、それにうち出される前に、できるだけ連射してうち込んで置きます（写⑪）。そのあとはボンバーと連射を繰り返して倒します。ボンバーは3～7周目ぐらいまでは2個使って、それ以降16周目までは3個で間に合わせて下さい。


写真11

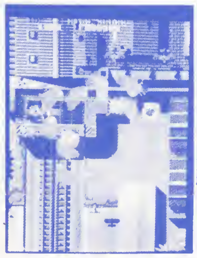

前の装甲車を残すとこうなる。1度やってみよう。

中型機の編隊だ

装甲車を倒したあと、真中から中型機、右から戦車が出て来ますが、ゆっくりと右へ移動しながら撃てば大丈夫。

左からの中型機をうった後右の倉庫から2つの戦車が出て来ます。それも右へ移動しながら撃つこと（うちかえし弾があるから）。

また、左から中型機プラス戦車×3。ひたすら連射あるのみ（ボンバーが残っていたら使った方が良い）（写⑫）。


写真12

5匹目の（？）左からの中型機は無視して、右の方でその弾をよけて、右の倉庫から出て来る2匹の戦車を撃つ。概して言えることだけど、この面に出てくる緑の中型機は、3方向に1回しか弾は出しません。

これからは下から中型機が現われます。こいつらは残すと弾をはいて、やっかいなことになるので残さないように。

ポイントは右から出てくる戦車3匹を右端で早めにかたづけること（写⑬）。それから中型機を撃てば楽勝だよ。


写真13

4面の最後

砲台を撃ち逃がさないようにすれば楽勝です。左から右へとゆっくりと移動しながら撃てばいいでしょう。

最後の戦車は、左上から出て来る戦車を先に撃ってから（写⑭）、右下から出て来る戦車を撃った方がいい様な気がしますよ（写⑮）。


写真14


写真15

ここで死んだ場合

横に並んでいる3つの砲台を、ボンバーでうまく撃った後Sを取る（写⑯）。


写真16

その後は、右の戦車と左から出て来る戦車を先に撃っておいてから（写⑰）、沢山の砲台をボンバーで巻き込む（写⑱）。

残りの戦車は、左上の戦車は自機の弾で撃つけど、右下の戦車はボンバーで巻き込んだ方がいいでしょう（ここは各自でパターンを作ってみて下さい）。但し、Sは取りのがすと5面がきつくなるよ。

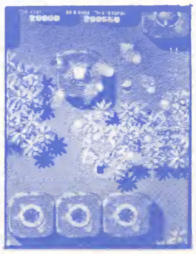

写真17


写真18

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□-□□　電話(　　　　　)	
①小学(　　)年　②中学(　　)年 ③高校(　　)年　④大学(　　)年 ⑤社会人　⑥その他(　　　　)	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社　新声社

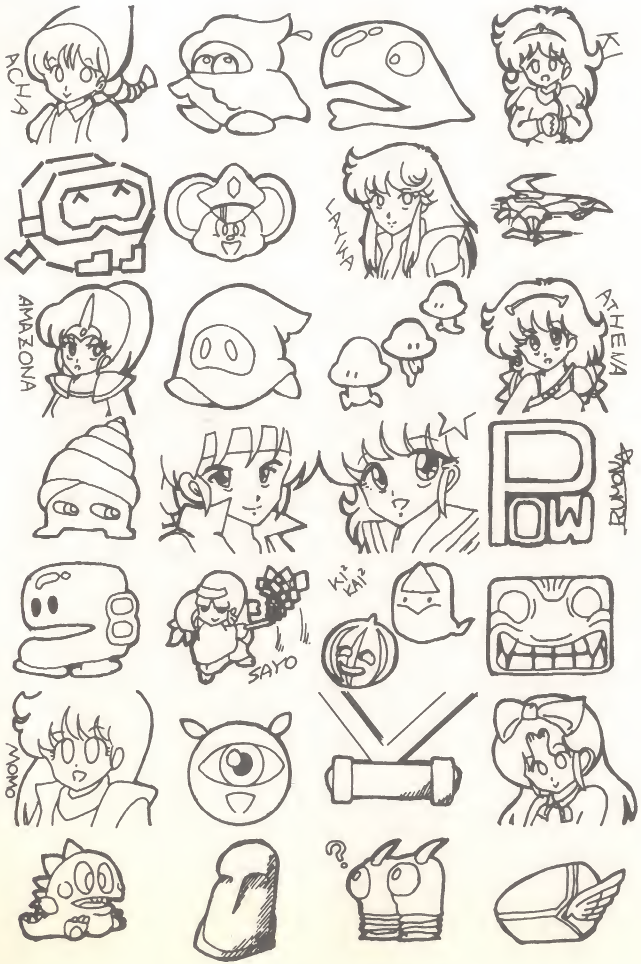
ゲーメスト編集部

「シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□-□□　電話(　　　　　)	
①小学(　　)年　②中学(　　)年 ③高校(　　)年　④大学(　　)年 ⑤社会人　⑥その他(　　　　)	

●紹介されているお店に遊びに行ったら,「ゲーメストのシールください」とお店の人に言ってシールをもらい，とじこみハガキにはって送って下さい。
抽選で10名の方に何かプレゼントがあるよ。〆切8月31日必着。

キリトリ線



キリトリ線

◆ GAMEST パッといこう プレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で70ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：ゲームメーカータイトーのイメージを一言で言って下さい。

Ⓖ：この１年間タイトーから出たゲームで、好きなゲーム名は？

Ⓗ：あなたの近くにタイトーのゲームセンターはありますか。

①ある　②ない

Ⓘ：①に○をつけた人は、どんなお店ですか？　満足してますか？

Ⓙ：今後タイトーに望むことは、どんなことですか？

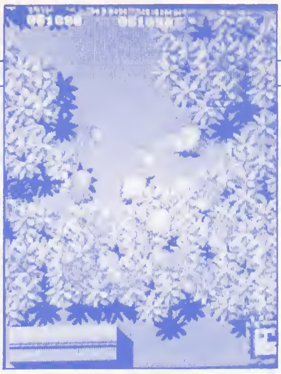
5面

この面は最終面ということもあり、とても難しい。一度死ぬと立て直すのも難しく、残機がどんどん減っていきます。そこはボンバーをうまく利用して切り抜けよう。

迷いが命取り

はじめの方は青色のザコを撃つために右→左→右と移動しながら撃つと良い（基本的なパターン）。戦車と青いザコの混合攻撃では使った方がいいでしょう。

画面の外から出現する戦車は、弾をうつ前に画面の端でやっつけてしまいましょう。



危なくなったら即ボンバー！

中盤の赤編隊は、自機のパワーが弱い時には右の写真の場所にいてボンバーをまわせば楽にSが取れます(写⑲⑳)。

ボンバーが2つ取れる場所では、あまりボンバーのことばかり気にせずに、青いザコと戦車をこわす方を優先した方が安全です。ボンバーを2つ取ろうとして死ぬよりはましだと思いますよ。

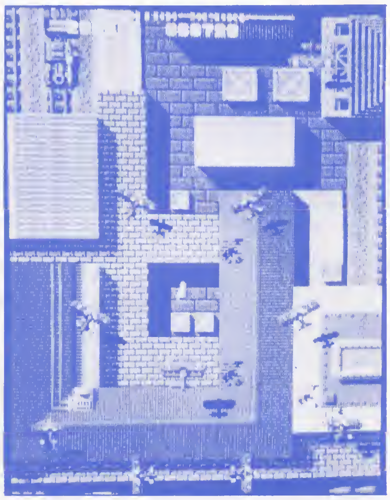


写真19

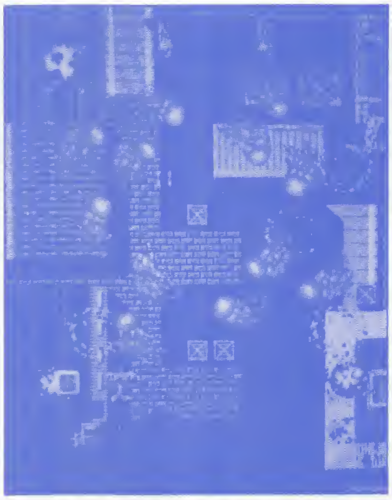


写真20

大型船×2の砲台は、まず左の砲台を撃って、それから右の砲台を撃つ方がいいでしょう（どちらか先に撃ち出せば良い）。

自機のパワーが弱い時は、左右の船の真中にボンバーをまわせば、両方の船の砲台が壊れてくれます(写㉑)。絶対に砲台は撃ち残さないようにしましょう。いつまでもうってくるよ。

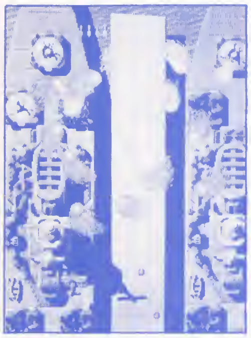


写真21

下から中型機が出てくる場所は、左端から出てくる4匹の小型艇を先に撃っておき、右端から出てくる5匹の小型艇を撃つ。

そして下から上がってきた中型機×2は連射＋ボンバー2発でやっつけるといい（写㉒）。（その他にもいいパターンはあるよ。）



下をくぐってダメージをあたえよう。翼から下は判定がないので、ぶつかっても死なないよ。

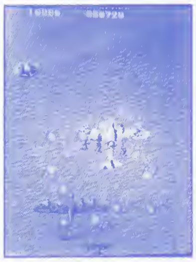


写真22

その後にも左から小型艇が4匹出てくるのだが、前に使ったボンバーの2発目に2匹ぐらい巻き込まれているはずだから(写㉓)、残りの2匹は弾を気にしながら撃てばいい。

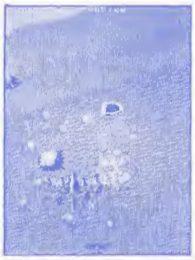


写真23

また大陸に上陸するのだが、ここはとても難しい。緑のザコ沢山と戦車の混合攻撃！ここは戦車をうち逃さないことはもちろんだが、基地はうち残すと自機の弾を吸い込んでしまうので、早めに壊しましょう(上の方が撃てない)。

戦車は右左と出てくるのでまず右から出て来た戦車×2を撃ってから、左から出てくる戦車を撃った方が楽です(写㉔)。似たような場所もあり、中盤では右の2匹→左の4匹→右の2匹と撃った方がいい場所もあります。

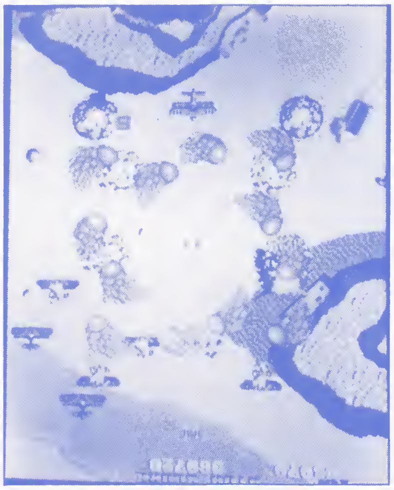
ここで死んだ場合は、運が悪いと大陸の前まで戻されてしまいます。戦車は固いし、パワーも出ないので、自機を犠牲にして進むしかないでしょう（もちろんボンバーを上手に使いましょう）。



写真24

大陸の最後には難関がひかえています。あの左右からの戦車部隊です。

パターンの一例としては、左から出てきた奴を2・3匹うってから(写㉕)、うまく右へ切り返して、右から出てき



ボンバーを使えば赤編隊の全滅も楽だ。

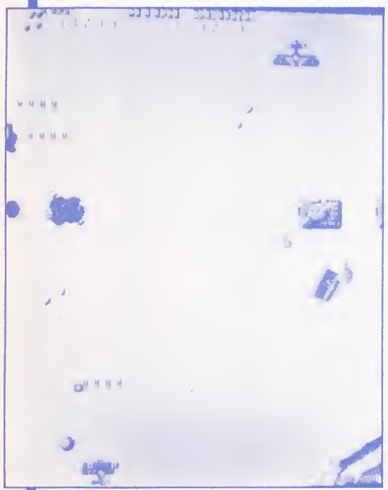


写真25

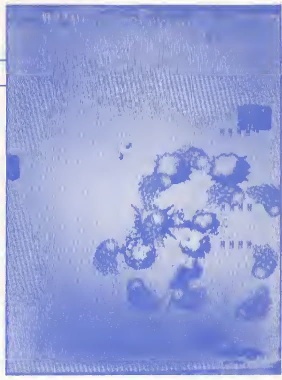


写真26

た奴をボンバー＋連射で壊し(写㉖)、それから左に残っている戦車を撃つというのがあります（写㉗）。

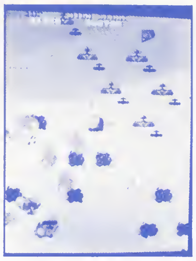


写真27

このパターンでは、敵の弾の誘導と右への切り返しのタイミングが難しいので使えないかもしれません（いいパターンを持っている人はそちらを使ってね）。

ここで死んだ場合は、ボンバーを使って赤編隊を壊してSを取ってから、強引に右のパターンを使用して切り抜けて下さい。慣れれば簡単だと思いますよ。



しまった。撃ちのがした。後がきついよー。

再び、海に戻ると超大型船が出現します。前座の青いザコは左右に移動しながら、片付けてしまいます。下から船が来たら画面の一番下に位置づけて、上の3つの砲台は自機を重ねて壊してしまいます。

中央にある固い砲台は、画面の下にいるうちは撃ってこないので、その時に出来るだけ連射しておいて、その後は下の砲台×4と共にボンバーに巻き込んでしまえばいいでしょう（写㉘）。



写真28

固い砲台はこれだけでは壊れないので、さらに連射が必要です。その時にはもちろんザコには注意しよう。

超大型飛行機

最後の難関は、やはり超大型機でしょう。でも、こいつの弾の出し方にはパターンがあるので、パターン化できれば案外楽勝で抜けられるよ。

自機のパワーが強い場合は奴が弾を撃ち出す前に上の方へ行って、ボンバーを1発撃ち込んでおき、そのうえに連射をくり返す。そして、ザコが飛んで来る前に倒した方がいいでしょう。

この時、奴の弾には、いつも同じ所に間が空いているので、それを利用して、弾をよけつつ連射すればいい。

最終防衛線ですが、右下に自機を位置づけて、左へ移動しながら緑のザコを撃ちます。

陸地には沢山の戦車がいますが、これは左から右へゆっくりと移動しながら（一番下を撃ち、一番右へ行く前に左へ一度切り返してから、右に残っている戦車をまた右へ移動しながら撃つのがBESTです。弾に追いつめられたら、ボンバーを使ってしまいましょう。

その後は、緑のザコを沢山撃てば、n周クリアといことになります。



しっぽに重なるぐらいに近づいて撃ちこめ。

ここで死んだ場合

超大型機の少し前に戻されます。パワーが弱ければ、青いザコが出てくる前に倒すのは不可能でしょう。

そこで、どうするのかというと、奴の弾とザコをよけつつ連射するしかないわけです。

青いザコの3編隊はいつも同じパターンで動くので、それを利用して下さい。

具体的に言うと、1つ目の青編隊は撃たずに左上によけ、2つ目は真ん中で撃ってしまい、3つ目はまた撃たずに左上によけるといった感じです。

そのあと、赤編隊が左右から出ます。その時も奴は生きているので、出す弾はよけていて下さい。緑のザコが出てきたら、うまく弾をよけつつ左→中→右→左と移動して下さい。もう陸地は見えているはずです。

ここに来てはじめてボンバーを3発連続でうち込むのです（単なる弾消し）。左にいてうつのがポイントです（緑のザコの弾が楽によけられるから）。

その頃には、超大型機は画面の下に消えつつあるはずです。そいつの上を左から右へ移動すれば、この面はクリアしたも同然です。超大型機が画面中にいると、いるはずの戦車がいなくなっているので、少しは（いやかなりかな）楽になると思います。

ちなみに、ボンバーは弾消しに使うかわりに超大型機に使えば、2発で（ただし大きな翼に有効に当たるようにしないとダメー(写㉙)。もちろん、ある程度弾を撃ちこんでなくてはなりません）やっつけることができます。



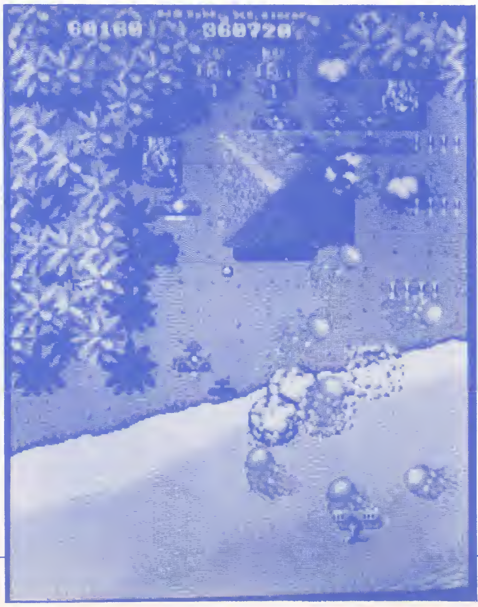
写真29

やっつけるところには、大陸に少しくいこんでいるので、横に連らなった戦車も消えていてくれます。そうすれば、後は残ったボンバーを弾消しに使いつつ、ザコをやっつけてクリアできるでしょう。

めざせ1千万

これで一応、攻略は終わりです。今回、紹介したものはパターンの一例に過ぎないので、あしからず。物足りない部分は自分で補って下さい。

このゲームは16周目をクリアすると、3周目ぐらいの難易度に戻ります。16周目をクリアすれば1千万点は近いです。ハマリそうになっても、ボンバーにたより、あきらめずに頑張って下さい。



ボンバーは戦車をまきこむようにして撃たなくてもバリアーに使えるので、その間にショットでやっつけられるぞ。

モンスターとの戦い

迷宮ハンター

カルノフ以来、あまり話題作にめぐまれなかったデコだけど、さて、この新作は?

不気味キャラぞくぞく登場!

データイーストの新作、魔界都市ハンターじゃなくて、迷宮ハンターをプレイしたかな。カルノフ、魔境戦士、臥竜列伝と、独特のグラフィックと音楽でプレイヤーを楽しませてきたデータイーストの新作だ。近くのお店で見たことはあるかな?

操作方法について

操作方法は、8方向レバーと2つのボタンを使うオーソドックスなものです。

2つのボタンは通常攻撃用と回転攻撃用のものに分けられており、2つのボタンを同時に押すとビームが発射できます。ちなみに回転攻撃とは、ボタンを押しっぱなしにすると、自機を中心にして360度全方向に弾を発射するというもので、なかなか重宝しますよ。ただ、射程が短いので気を付けましょう。

それと2人同時プレイの時に、お互いのビームを合わせると、威力がアップするので覚えとこう。

アイテムについては、表を載せておくので参考にしてほしい。

(POP小玉)



うわぁー! この人、集団リンチかぁー。



タイトル画面。うーん摩訶不思議!

アイテム表

パワーアップ

FIR ファイヤー
火炎攻撃ができる。

LON ロング
射程距離がのびる。

SPE スピード
弾のスピードがアップする。

TWI ツイン
ツイン砲に変わる。

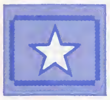
PUN パンチ
パンチビームに変わる。

BIG ビッグ
巨大な弾に変わる。

ボーナス(防御・攻撃力がアップ)



水晶
バリアで守られる。



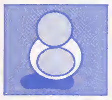
星
パワーアップアイテム全部と同じ力を持てる



ランプ
プレイヤー数が増える。



グラス
エネルギーがアップする。



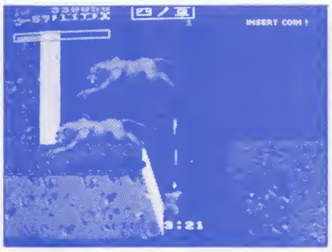
指輪
ガードボールを手に入れられる。



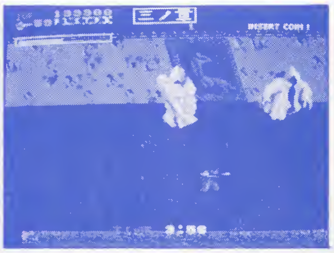
ガイコツ
エネルギーがダウンする。



おわ! たいまつの様なものを撃つと…。



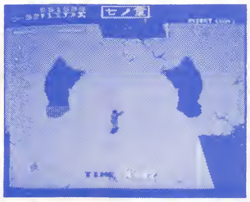
実は安全地帯だったりして!?



やばいよ! この人露○狂だよーん。



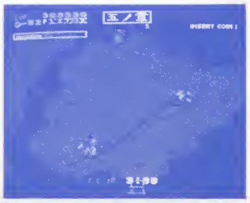
こらこら、ヨーヨーをやってんじゃないよー。



こ、これは、怒○層圏みたいだなあ。



5面から最後のボスは2匹づつなのら。



うーん。この人首が伸びすぎだよ。

SDI

君は地球を救えるか？

©セガ

画面の美しさとはウラハラに、さまざまな空間において交わされる、超過激かつ超困難な衛星戦争…。

あまりのムズかしさに、あきらめてしまった人も多いハズ。しかし、全面クリアは確実にでている。

君も、これから書くことをしっかり押さえれば、2人用ならば（1人用は鬼の世界）全面クリアも可能なものとなるハズ。　（JOE山田）



タイトル画面。

これは超基本だ

このゲーム、ある程度の基本を押さえれば、ハイスコアラーも何も関係ないレベルまで、くることができる。

これから挙げるのは、必ず体で覚えなければならない事ばかりだ。

しっかりとマスターせよ！

★赤いパワーアップは取らないようにせよ

これを取ると、連射した時に、敵を上手く狙えなくなってしまう。特に、地上攻撃のさい、非常にやっかいになってしまう。9・10面以外で持っている場合は、パーフェクトはあきらめたほーがよい。

★ベースは狙って撃て

ベースは、連射にまかせて撃つのではなくて、一つのベースに対し、一回ずつボタンを押すのだ。そうしないと、照準が合っていても、当たらないのは必至。

★人のゲームを見てスパれ！

完全にパターンを読まないと、このゲームは一瞬にして終わってしまう。そうならないためにも、敵の出現パターンと敵の動きと攻撃方法は、完全に把握しておかなければならない。

パターンの読み違えは、即・死（ゲームオーバー）につながると、考えてもらいたい。

★へたに動くな

はじめのうちは、動かすのは照準のみでいい。初心者は動くと敵に体当たりしてしまうハズ。弾をよける時以外は動かないように、心がけよう。

ラウンド別攻略のコツはこれだ

本当は、こーゆー記事を見ないで自力でやって欲しいのだが、そうもいかないのが現実。

そこで、攻撃法（敵の出現パターン）とまでいかないが、自分なりのパターンを作るさいに、必ず役に立つ、コツを教えよう。

なお、ラウンド表示のあとの色の文字は、パワーアップをさしている。

●ROUND 1（赤黄赤）

この面は、基本中の基本。この面のパターンが作れないようでは、全面クリアは危いと考えて欲しい。

この面では、ベースに気を付けよう。けっこう見逃がしてしまうのだ。位置は覚えること(4つあるヨ)。また、黄色パワーは必ず取るべし。

●ROUND 2（赤青黄）

画面の上半分が惑星となるあたりが、この面の山場となる。

また、丁度この時に逃がせない青パワーがでるので、むやみに後（左）方を撃たないこと。

●ROUND 3（赤青）

いよいよ、最強の敵ともいえる「G-BB7」(通称・囲み)が登場する。出現する場所は押さえておくこと。(背景を参考にするとよい)

また、旧バージョンでは、煙をだす「BA-A4」が登場する。

●ROUND 4（黄赤）

とにかく、煙をだす奴を早めに処理すること。それでなくても追いつめられるのに、放っておけばつけあがることうけあい。

●ROUND 5（赤黄青黄）

そして、またもや強敵「TR-3G」出現。当然、出現現場はチェック。

ベースを残すと、ICBMも逃がすと考えて欲しい。こらへんから、時々、速いやつが飛んでくるようになる。

また、移動中に、プカプカしている衛星（サテライト）にブツカらないよーに。

●ROUND 6（なし）

丸い衛星「G-R4」のフォーメーションアタックには要注意。

ICBMがやたらと速いので、撃ちもらさないように。

●ROUND 7（青黄）

ここらへんから、敵の弾のスピードが上がってくる。さすがにこれにはなれてもらうしかない。青パワーがないと、かなりつらい戦いになる。

最後の総攻撃には、耐える以外にはない。君の腕が試される。

●ROUND 8（青赤赤）

ベースがうるさい。早めに処理しとくのは定石。残せば、かなりつけあがる。

また、煙と突撃してくる「KS-T4」が、かなり速くなってきているぞ。

また、岩に照準がいって、手りゅう弾になる（爆発が遅くなる）ことが多いので注意。

●ROUND 9（青）

強敵である囲みのパターンは完全にしておかないと、終わるぞ。(6回)

横にダァーッと走る衛星は

あきらめるのはまだ早い!

全面クリアへの挑戦!!

逃がしやすいので、これもチェック。

とにかく、全11面中で一番ムズかしい。

●ROUND 10 (青黄)

ICBMのスピードがかなり上がってきているぞ。また、コンスタントに出現する赤い機雷「GRIRB」には、要注意。追いこまれたら終わりだ。

また、中盤以降にでる「TACIX」は唯一の弾を出すキャラだ。

さらに、この面にはベースがない。

●ROUND 11 (赤青黄)

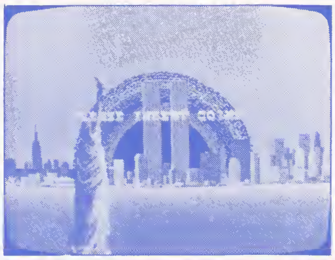
この面は、なれればパーフェクトの狙える面だったりするんだ。

三角形の戦闘衛星「TRI3G」、そして囲みのパターンを把握すること。ちなみに、縦横、斜め、8方向、囲み、縦横、囲み、縦横、斜め、縦横、囲み、囲み、8方向、8方向、囲み、8方向、の順で出現するよん。

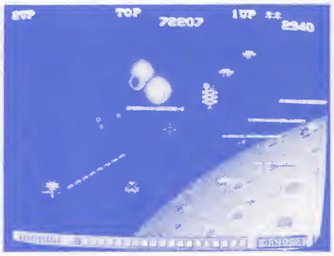
ちょっと補足を

青パワーは、2つまでしか取らないこと。一流プレイヤーでも、3つ以上は取らないんだよ。

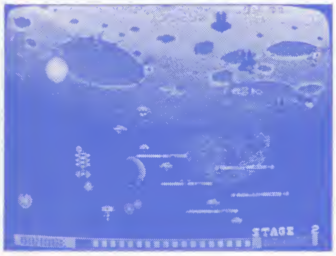
それを、死んだ時は必ずミサイルを撃つこと。



はい、これでゲーム内容が良くわかりますね。



ベースはのがすなよ。



青パワーを逃してはイケナイ。

ダメージはミサイル1本とベース2コ、ファイター及びサテライト3コは同じダメージなんだよ。

ということで、もっとくわしく攻略法を知りたいと思う人は、アンケートはがきのすみにでも、「SDIをもっとおしえて」とでも書いて欲しい。

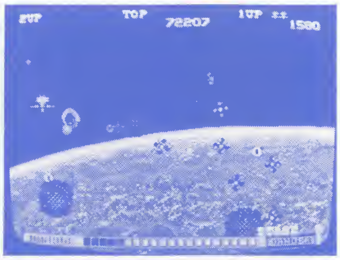
セガからのメッセージ

今、セガのゲームセンターでは、君だけの「SDI高得点認定証」を発行している。この認定証は、ゲームセンターに置いてあるぞ。

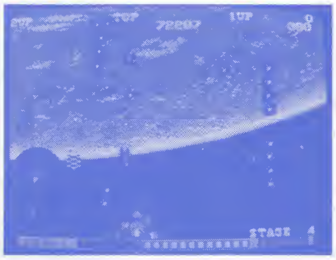
まず、ゲームをやって、「自己ベスト」を係員に記入してもらい、店名印をもらう。

これで、君だけの完全保存版「SDI高得点認定証」の出来あがりだ!!

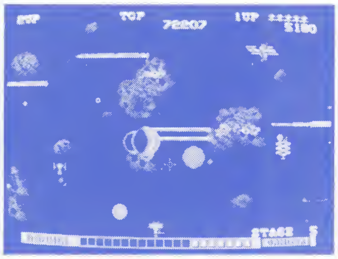
限定版なので大切にね!!



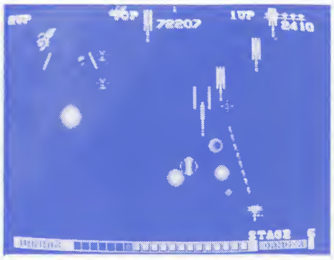
う、美しい。隠しボーナスを探すんだ!



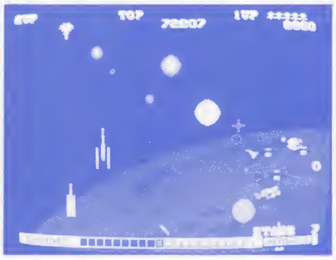
さぁ、ここはどこでしょう。これでゲーム内容がわかるますね。



ベースがつけあがる。こんなの1人でどーっすんの?



ブースターはほっとこう。



サイロからのICBMは速いゾ。



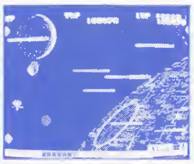
ハトが飛びます。



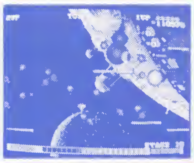
出たーっ!1人用、オールパーフェクト、100万点ボーナス。



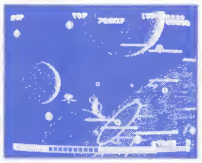
やりたくない面ですね。隠し面。



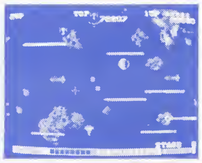
パーフェクトを狙え!



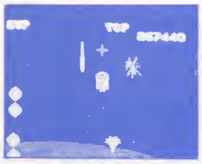
こーなったら、はい、サヨナラ。



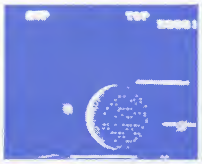
うーん、松本零士。



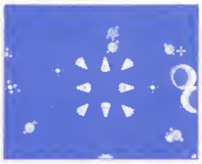
おーっと、またもや隕石面。隕石を撃っても点にはなりません。



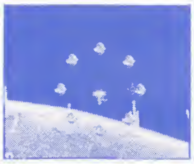
爆竹野郎、放っておくと、えらくつけ上がるぞーっ!!



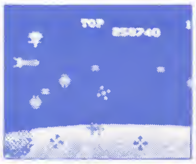
赤い機雷。じっとしてれば、体当たりされないヨ。さらに放っておけば、あきらめて、彼は帰ります。



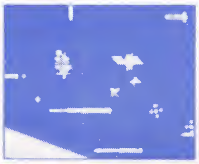
三角形の動きもよい。振り返る時のブースターがいい。



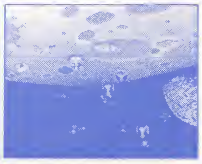
囲み。強い、強い、強い。しかし動きは、芸術的。マイムマイムを踊っているみたい。



煙を出す人。中心の白のまわりを緑の点がまわっている。煙りは、その方向に飛んでいくのだった。



この人は、左右からいきなり飛んでくる。体当たりされるな。



こいつだけは、近ずいてくる。

君は真の勇者となれるか!?

大列車強盗

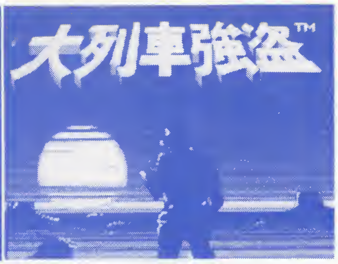
輸出用として販売された、あの幻のアクションシューティングゲームが今、君の前に現われた。後ろを見せるか、君は？ 立ち向かえ！ 真の勇者よ。

POP小玉

©カワクス



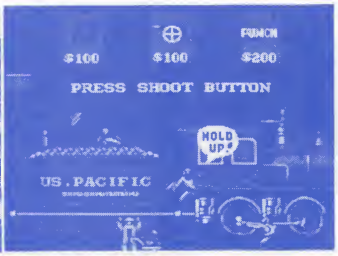
うーし、ムチでいってみようかあー。



これがタイトル画面だ！夕陽をバックにしぶいネェー。



こ、これがパワーアイテムを持ったヤツだ。ドッギャーン！



まずは武器を選択するんだよーん。

あの名作が再び…

今回紹介する大列車強盗は、昨年の第1回AOUショーに出品されたゲームなのだ！輸出用として販売されていたのを、このほどカワクスが国内販売したのだ。

では、ゲームの説明にうつる前にストーリーといこう。

対決！敵は強盗団

この世の中に、お金ほど素敵なものがあるだろうか。これは今も昔も変わらない。

腕と度胸に自信のある奴は強盗になる。

と決まってる訳じゃないがアメリカは西部開拓時代のある日、強盗団に金魂を積み込んだ列車がついに乗っとられてしまった。

そいつらはほんとに悪い奴らで（そりゃそうだ、列車強盗するもんだもん）、極悪非道の無法者。金のためなら情もなにもありゃしない。

金魂と人質を取り戻すのは君、保安官の仕事である。たった一人で、すご腕の保安官ハリーホークスがあの危険な列車に飛びのった。

ピストル、投げ縄、爆弾…ヤワな奴なら一発で卒倒するぞ。

勇敢！ ハリーホークスは西部の英雄となれるか？

操作とパワーアップ

操作系は4方向レバー1本とパワー攻撃ボタン、基本攻撃ボタン、しゃがみボタンの3つのボタンを使用する。

それでは、まずパワーアップについて説明しよう。

パワーアップアイテムは投げ縄、爆弾、ファイアーアタックの3種類が有りましてそれぞれ3回迄使えるぞ。もちろん使わなければ次のステージへ持っていける。（但し、同じアイテムを連続して取っても、使用回数は3回以上にならないのであしからず。）

では次に基本攻撃についてだけど、プレイヤーはゲームスタート時に、ムチ、ピストル、パンチの中から好きな攻撃方法を選択できる。

この中で、初心者にはムチが一番使い易いんじゃないかな。ピストルは使いずらいよ。

最後のパンチは、高得点を狙う人には良いでしょう。なぜなら、パンチはムチとピストルで敵を倒した時の2倍の得点がもらえるのだ。でもその分、ムチやピストルに比べると、かなり難しくなるゾ。

だから初心者の人は、絶対、ムチだあー。

と、いうことで基本攻撃についての説明は終り。

最後にしゃがみについて一言。

敵のほとんどの攻撃はしゃがんでいればかわせるので、敵を倒す時は、常にしゃがみとアタックボタンを一緒に使うようにしよう。

アタックや、その他もろもろの操作については以上だ！

お次は攻略法だよーん。

STAGE 1

やはり、どんなゲームでもそうだけど、小手調べの1面だね。まずは自機の操作に慣れるのが一番だ。ザコを倒しながら少し進むと、パワーアップアイテムの入った青い箱を持つ敵がでてくるので、アイテムを確実に取ろう。

その後に、投げ縄を投げてくるヤツがいるのでしゃがんで攻撃だ。それと帽子をかぶったヤツは、ピストルを撃ってくるので、投げ縄野郎と同様にしとめよう。

1面の終りの方で、もう1回アイテムが取れるので、それまでに先に取ったアイテムを使っておこう。

1面は屋根の上の方が簡単だゾ。

いよいよ1面のラストのバリケードのある所に来たかな。そうそう、このゲームは各面の終りにバリケードが築いてある車両があって、ここでスクロールができなくなり、一定数の敵を倒すと、その面をクリアできるんだ。（つまり、戦場の狼、グリーンベレーと同じってこと。）

さて、1面のバリケード車両の攻略法はまず、後から来る赤い服を来たザコを倒したら、写真ⓐの位置でひたすらしゃがんで、前へ攻撃するだけでOKだ。ウーン簡単、簡単。

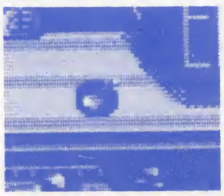
STAGE 2

アイテム

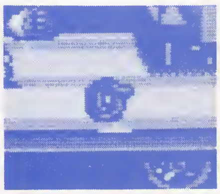
ランプ…投げて着弾すると火が燃え広がり、敵を焼き殺す。



爆弾…投げて着弾すると、一定範囲の敵を倒す。



投げ縄…投げた方向の敵が全て、縄に巻かれてす巻きになるのだ。



名場面集



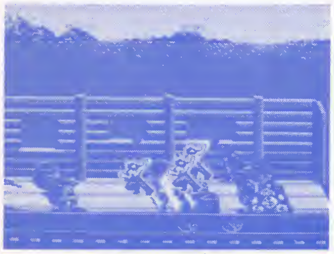
それそれー。ランニングだあー！ いっちにさんし。



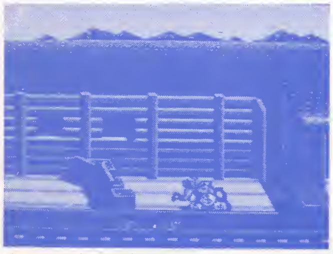
あれれー。みんなで昼寝しているよ。こりゃあ。



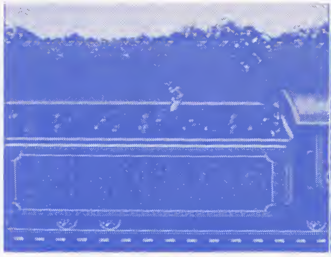
ウイー。うーんヨッパライかな？



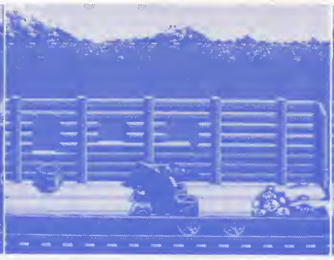
カラムーチョ食べたの君達ででしょう。「ヒー（火）」



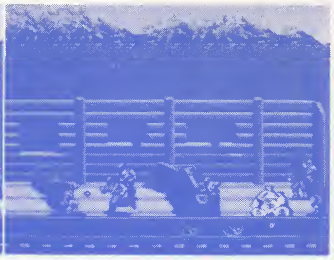
うほーい金だよ金。ほこほこ。



このモヒカン野郎が最後のボスだ。もうひとふん張りだぜ！



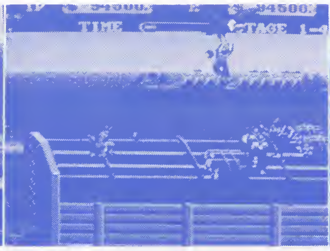
みんなす巻きだよーん。ジタバタジタバタ。



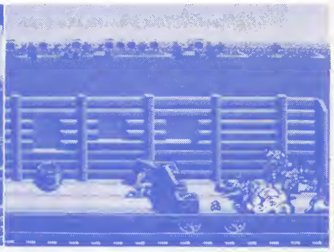
これで1面は、ラ・ク・ショー。（写真ⓐ）



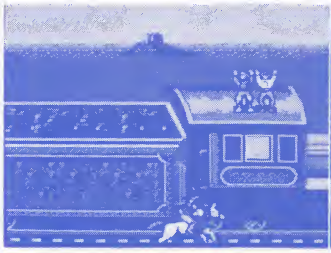
やったね！ 恋人!? を抱きかかえてイザ！



高い高いなあー。パタパタソレソレ。



2面ははこんな感じョ。（写真ⓑ）



バンザーイ。バンザーイ。パカランパカラン…。



4面もこの辺でOK！



ここは食堂車なのだ。うーん腹へったー。（意味ナシ）

この面も、1面よりザコが多い位だけど、中盤のほろ馬車が積んである車両は難しい。この車両に入るとすぐに、ガンマンが4～5人来るので、ほろ馬車のカゲで待ち伏せて倒そう。

少し進むとアイテムが取れる。さらに進むと、ランプを投げるヤツが出てくるゾ。こいつの投げるランプは、着弾するY座標上で、しばらく燃えている。もちろん消えるまで待たなくてはならないゾ。でも、こいつの投げたランプは、空中にあるときは触れてもミスにならないので、接近戦が有効だ。

後は、バリケードのある車両と手前の車両の連結のところで、敵がたくさんでてくるところがあるが、ここはザコからやっつけてしまえば楽勝だろう。

2面のバリケード車両の攻略法は写真ⓑの様に、バリケードにピッタリくっついていれば、まずランプにやられることはないので大丈夫だよ。あぶないと思ったらアイテムを使え。

STAGE 3

この面からかなり敵の攻撃がキツクなってくるので用心しよう。

3面でツライのは、食堂車のあたりと言えよう。爆弾をコロコロと転がしてくるヤツとザコの混合が手ごわいので、ザコを片付けてから爆弾野郎を倒そう。テーブルや木箱などの障害物をうまく利用してチョ。この面は屋根の上を進んだ方が楽だよ。

さて、3面のバリケード車両の攻略法は2面同様、バリケードにはり付いて攻撃してくれ。ザコの攻撃は楽だが、上から降ってくる爆弾にやられやすいので注意せよ。ここもあぶないと思ったらアイテムだ。

STAGE 4

スタート直後に爆弾野郎が2人並んでいるところがあるので、敵が画面にでてきたところをすぐ攻撃するか、転がしてくる爆弾のタイミングがそれぞれずれてきたら攻撃する、の2通りでしょう。（もちろんアイテムを使ってもいいですよ。）特に、パンチの時は、後者の方法がよろしいかと思いまっせ。

さて、さらに進むと今度は材木を積んだ貨車の上に出ます。ここは空からワシにぶら下った敵が、爆弾を落としてくるので気を付けようぜ。あと材木を積んだ貨車から、客車に飛び降りるところは注意してくれ。

4面のバリケード車両の攻略方法だが、ほとんど2面と同じ方法でOKだ！

STAGE 5

この面はさすがに最終面だけあってキツイ、キツイ。とにかく、アイテムをけちらずにバンバン使っていこう。ここまでこれた君ならできるハズだ！（うーん、いいかげんだなあー。）

この面だけは、いままでの4つの面と違って、最後のボスとの一騎打ちだあー！ ムチやピストルなら楽だが、パンチは難しいゾ。とにかく基本通りのヒット&アウェイしかない。こいつを倒すと人質を救出して、1周終りだ！

ちなみに、2周目はまた武器の選択画面から始まるゾ。

この大列車強盗は地味だけど、なかなか楽しめる作品だと思うよ。是非、君も一度プレイしてみては？

いまさらグラディウス

グラディウス2000万点への道

めぞんを引き出せ!!

●いまさらグラディウスの会●

すごい奴がいる

GOD　昨年の暮の頃だったかな、PC巣鴨にすごい奴がいる、という噂がどこからともなく広がっていた。

その男がどんな奴かというと、背がひょろっと高くて、話すと博多弁のなまり濃厚で大きな声なんだ。めぞん、と名のって。それだけなら、どうってことないんだけど、グラディウスをプレイするとスイスイと1000万を軽く出していくんだ。それも全然苦労しない感じ…。

御旅屋　でも、何でいまさらグラディウスって感じが、巣鴨の常連の中にはあったよね。

岡沢　そうそう、それはあったね。でも、彼がプレイすると沢山のギャラリーが息をのんで見ているという感じで…。

GOD　何といってもすごいのは〝復活〟だね。これは大げさでなく初めて見たときは驚愕だった。東京のプレイヤーはグラディウスは死んだらおしまいと思っていたし、〝復活〟という言葉さえ知らなかった。

御旅屋　だから、死ぬとギャラリーは「なーんだ、死んじゃったじゃない」って感じで散って行くでしょ。ところが、気がついてみると、彼はまだプレイしている。実に軽ろやかに。彼は〝復活〟させたんだ。そこで、またギャラリーがどっと集まる。

GOD　すごい奴だ、という噂はあっという間に広まったね。

御旅屋　うん、確かに。今まで都内でも一流のプレイヤー達が〝不可能〟と断言していた〝復活〟を、あんな風にあっさりとこなしちゃうんだもんね。

岡沢　最初に会ったときは、こいつは人間の限界を越えている、と思ったね。そう思えるほど、プレイが完璧なんだよね。

GOD　だから都内、いや関東圏内で一番グラディウスがうまいのは多分彼だろうね。

JOE　だけどさー、彼も地元（博多）に帰れば、みそっかすというか、3番手クラスなんだってさ。めぞん自身の言葉だけど。

岡沢　うーん、さすがに福岡のレベルは高いなあ。

必見の価値ありだよ

岡沢　このゲームは彼に言わせれば、パターンゲームということなんだけど。

GOD　確かに知ってるか否かってのは当然大きい。7面の最後の方のハッチの所なんて、2周以降死んだら普通ははまるけど、実はかなり簡単なパターンがあって、めぞん曰く「ここで死んで博多ではまるやつはおらん」。

実際、僕も昔はそこではまったけど、めぞんのパターンを知ったら抜けられた。

JOE　うん、要塞といえばさぁー。あそこの中盤の花火なんかがバシバシ上がっても、よけちゃうんだよね。しかも、それもパターンなんだって、道が見えるっつーからね。あれは、もう、芸術以外の何物でもないよ。

御旅屋　ゲームでアートするーってワケか。でも、パターンといっても無限の可能性――つまり、敵や弾の誘導とか、その時のパワーアップの相違とかがあるわけじゃないの、グラディウスって。そんな中からBESTと思われるパターンを見つけるってのはえらいよ。

（ここで、新人のSPREAM－REI君が、いきなり現われる）

REI　え、なんの話ですか？　あっめぞんのグラディウスですね。あれは神の域に達っしていますよ。やっぱり逆火山のパターンは必見の価値がありますね。

岡沢　一般のプレイヤーとして言わせてもらうと、絶対にぬけられないと思っていた逆火山の立ち直りを、あっさりとクリアしてしまうのにはビックリしたね。

GOD　そうそう調子が良ければ、逆火山を一発で抜けたりしてんの。

グラディウスを作った開発の人でさえも、あのゲームで、あそこまでの奥の深いプレイが出来てしまうなんて考えられなかったんじゃないかな。

（ここで魔王山河氏登場）

山河　あ、めぞんのグラディウスのこと。実際にめぞんのプレイを見せてもらったあと『これで極められる』と思っていざプレイをしてみると、1周目がこえられなかったし…。上手な人のプレイほど簡単に見えるというけど、グラディウスもそのひとつだね。

という訳でめぞんの出番

山河　やベー!!　くいもん無くなってるよー。

（食べ物、飲み物類がここで底をつく）

JOE　まだ、ここにビー〇残ってるよん。んでさぁ、確かに、めぞんのプレイを見てるとさぁ、簡単そうなんだよね。まぁ、これは、模範プレイを見てから、練習するしかないんだけど。

御旅屋　もう1つすごいのは、あの点効率というか、100点に対する執念ね。

岡沢　そうそう、もうめぞんぐらいになると、1周で何点取れるかということに非常にこだわっているね。

GOD　結局めぞんが言うには「どこで死んでも大丈夫、となると考え方が変わってくる」んだよね。最初の1周で55万てのもスゴイけど、2周以降も点効率が変んないのもスゴイ。

彼にとってのバリアは安全の為にあるんじゃなくて、稼ぐ為にあるんだよね。

REI　それはいえる。きゃつは、バリアをどこで消すのもパターンになっているし、それよりすごいのは、何周でもパワーカプセルの調整をすること。ここだと思う所で青カプセル出しちゃうしね。

GOD　で、このめぞんのグラディウスをゲーメスト誌上で紹介するしかないと。

熱心な読者で、わざわざ巣鴨にめぞんのグラディウスを見に来る人もいるけど、地方の皆さんの場合、そうもいかないしね。

――という訳で、来月からめぞんのグラディウスを大紹介（しようと思う）。乞う御期待!!

（構成・GOD）



総力大特集

痛快コミカルゲーム

忍者くん

いきなり全面攻略だ!!

石井ぜんじ

©UPL

1 ハイテク利用のフェイント空中静止

2 「忍者流」ハイテク登りの確実な登り方

3 永久ファイヤーについて

コミカルタッチのアドベンチャーゲーム。爆弾とハイテク登りを駆使してガイコツを倒して、阿修羅と対面だ。



初めにA、B、C面を選ぶ。

シーン1〜6
序盤戦だ！手裏剣で攻略

シーン 1-A

この面は横に長い面で、松の木が点在する背景の美しい面。これだけでも来る価値はあると思う。
段差はなくて、敵は黒忍者が中心だが、逃げ場がなくなってしまう。こういう時はいったん逃げよう。出口へ行けばシーンクリアとなる。



1-A面は背景が美しい。

浜辺での戦い。

シーン 2-A

1-Aよりは易しいが今度は敵を全滅でクリアとなる。テンちゃん（カミナリ小僧）に注意しろ!!

シーン 1-B

小さな山の面で、やたらにかみなり小僧がいっぱいいる面。地道に下の敵から倒していくのが基本的な安全策だ。

シーン 2-B

たて長の面で、般若がエクトプラズムをはいて攻撃してくる。ファイヤーをうまく使えば、点稼ぎができる。ファイヤーを使いながら下に落ちればいい。
また、旧バージョンだとファイヤーを2個連続して取れば、ファイヤーが自分の武器になり、半永久に使えるようになるぞ。



スタート直後に注意しろ。

この面のファイヤーが3つある。

シーン 1-C

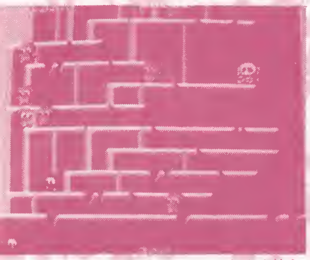
縦に長い山の面。ガイコツとかみなり小僧のいる面。見かけよりは簡単。ファイヤーが2つあるからだ。かなり稼げるが、点はこのゲームには実はあまり意味がないのだ。



下の敵から地道に倒していこう。

シーン 2-C

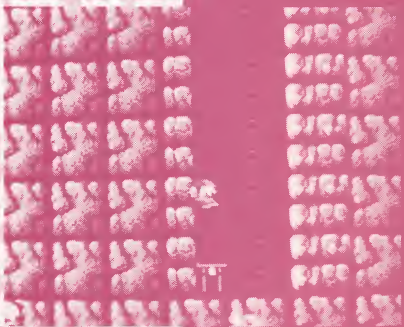
1-Cよりは狭い山の面。1つあるファイヤーを有効に使えばクリアは難しくない。旧バージョンだと、1-Cでファイヤーがたまっているので、それを使えばいい。



ファイヤーをうまく使え。

シーン 3

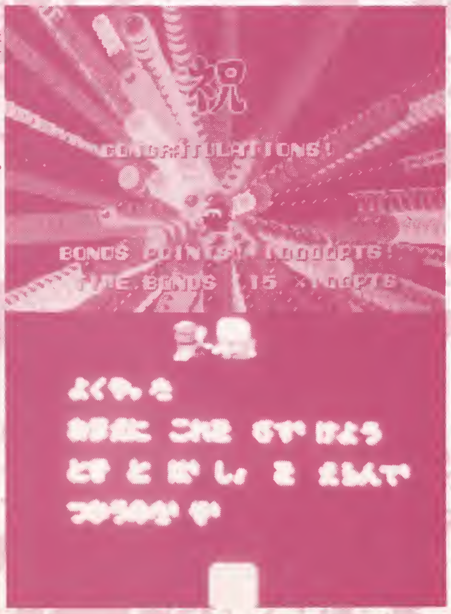
いわゆるハイテク登りの練習面のようなボーナスステージ。そのうち、ハイテクの登りができないとクリアできない面も出てくる。この面だけなら壁にしがみついて登る根性登りもできる。また、上の隠れブロックには点数源のブドウ等が隠れているぞ。
クリアすると、ボーナス点とともに、ファイヤーをすでに持っている場合は爆弾、新バージョン等でファイヤーがない時はカマ（ブーメラン）をもらえる。



ボーナスステージ ハイテク登りを練習せよ。



よく見ると忍者クンが涙を流している。



ド派手なクリアシーン。

忍者クンはカマをもらいました。

総力大特集 忍者くん

シーン4

広い山の面。スタート時に落下していくが、左側に見える洞くつへ行くとクリアできる。そのためには、高い所へ登っていって、写真aの所を渡っていかなければならない。

その後、中段から左側へジャンプするか、最上段からそのまま下に落ちると出口へ行ける。この面はファイヤーが3つあるが、3つ同時に取るとファイヤーが2つたまる。新バージョンだと、これはできない。新バージョンの場合はコウモリが多いので注意すること。

旧バージョンで、このシーンで永久パターンをやっている人は、白い目で見られても文句はいえない。だって、何の意味もないのだから。君も友人がそういう事をしていたら注意してやって下さい。



とりあえず上まで登ろう。

ここを渡っていかないとクリアできない。(写真a)

ここが出口。

シーン5

海の面で、右へ長い面。右下に出口がある。初心者にはかなり難しい面だろうから、パターンを多少説明しておこう。

まず下に行って、タコにやられないように、タコだけは剣でうまく倒して、1匹めの巨大魚が出るまでそのまま進もう。巨大魚をかわし、1匹しかいないタコをかわしたら、今度は海面スレスレを剣を出しながら速攻で進もう。途中、下にある敵がフルーツに変わるネックレスや得点になるおにぎり等は無視したほうが安全。

これが比較的安全なパターンだが、運もあるので、ここまでにストックをためてきておいたほうがいいかも。

1 ハイテク利用のフェイント空中静止



さて、ハイテク登りだけできても、空中でフェイントをかけて止まれないようでは、ハイテク登りを極めたとは言い難い。空中でハイテクをしながら、ほぼ同じ位置を保つ（実は少しずつ下にずれる）方法を説明しよう。

まず例の如く、ハイテク登りで登ってくる(図1)。そして、そのまま登ると危険な場合、レバーとボタンからいったん手を離す(図2)。
すると、忍者クンは壁にぶつかってはねるが、勢いがなく下に落ち気味に戻ってくる。そこを再びハイテクを1回して立ち直る。

これを繰り返すと、だいたい同じ位置が保てるが、図3のAからBへというように少しずつ下にずれていくから、注意しょう。逆に、これを利用してはねる位置を修正することもできるぞ。また、図2の最中に好きな方向に爆弾を投げられれば、ハイテク登りは極めたと思っていい。

図-1

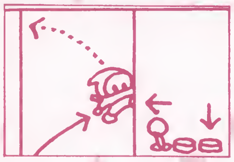


図-2

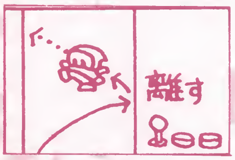
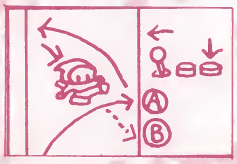
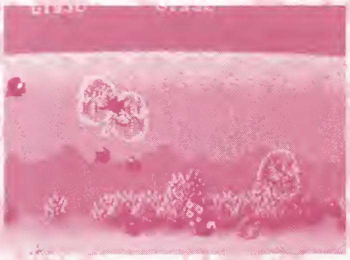


図-3



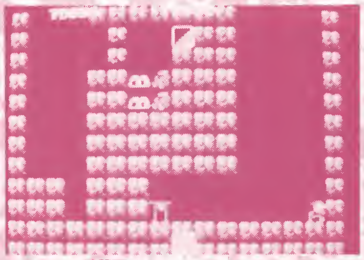


きれいな海の面。下に見えるのはネックレス。

シーン6

シーン3と基本的に同じ。ただ、上部にある細い溝に落ちないように渡るには、ジャンプボタンを押しっ放しにしておいたほうがいいですよ。

このシーンをクリアすると、旧バージョンで爆弾を持っている場合は、一見何もくれないようだが、自分の武器が3連射になるようになる。カマしか持っていない場合は爆弾がもらえる。旧バージョンでカマとファイヤーを持っていて爆弾がないという、とんでもないことをしてしまった人は、爆弾はここではくれないのでピーンチ!!



ハイテクの練習面その2

シーン7〜13

まだまだイケル 爆弾と多少のハイテク登りが必要

シーン7

初めての洞くつのシーンだが、このシーンこそ忍者キッド2の本領が発揮される面なのだ。しかし、実質的な1面なので、そんなに難しくない。出てくる敵はメダマンとコウモリだけ。メダマンに気絶させられている時のコウモリの体当たりに注意しょう。

シーン8

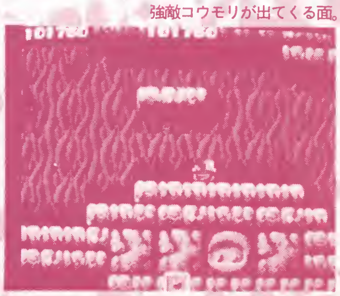
巨大ダルマが出現する左右に長い面。最後に出口が2つあるが、新バージョンのみ、上の出口に行くと別の面に進める。

巨大ダルマは、当たっても死なないが、下じきになるとつぶされる。だから、空中戦を挑むのがいいだろう。ジャンプして爆弾を投げまくれ!!

夕日に輝く大ダルマ。



強敵コウモリが出てくる面。



シーン9

ボーナスステージだが、左端を登るのには多少テクニックが必要だ。左端は、右側の壁にへばりついて根性登りをしなければいけないのだが、ただ、右側にジャンプしただけではうまくへばりつけない。右側の壁にはりつくには、いったん左へジャンプして、即座にレバーを右へ入れ続けなければいけない。ここさえ登れば、他は特に問題ないだろう。



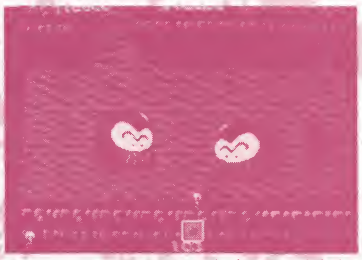
左上の登り方が問題。

シーン10

洞くつの面で、ここの面からそろそろ難しくなってくる。ハイテクの登りができて、爆弾を持っていないと始まらない。

敵は、コウモリ→メダマ→どくろ首→ナマズの順に出てくる。ナマズは、爆弾を投げながらゆっくりと前進しないといきなりつっこんでくるからかなり強敵となる。

この後、下に落ちて、再び上に上がらなければいけないが、この時にはハイテク登りをしながら、ガイコツめがけて爆弾を投げつけるテクニックがないと、クリアは難しいぞ。

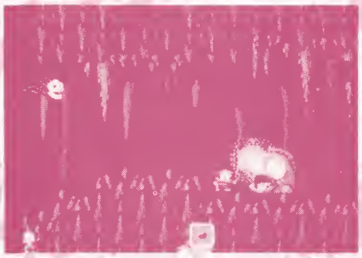


大ダルマには空中戦だ。

シーン11

迷路の面だが、分かれ道はまだなく、迷うことはない。爆弾を持っていれば楽な面だ。

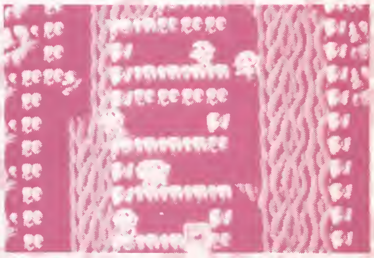
初めに、上に登っていくと巨大ガイコツがいるが、ここに行っても特に意味はない。下に行くと、大ダルマ→コウモリ&ミニドラゴン→大ダルマ2匹の順に敵が出てくる。大ダルマ2匹と戦う時も、ジャンプしながら爆弾をうつ空中戦が有効だし、気持ちいいぞ。



ナマズは要注意。

シーン12

ガイコツがいっぱいいるボーナステージ。ハイテク登りをうまく使えばクリアできるが、すでに武器を持っているなら無理する必要はない。さっさとトリイからでてしまおう。ちなみに、下に落ちながらガイコツに爆弾を投げると、けっこう稼げたりなんかする。



ここはさっさとクリアした方が楽かも。

シーン13

海の面だが、今度は深海へ潜って向こう側へ行かなければならない。初めの海とはまた別の難しさがある。

ここは、特にパターンはない。慎重に進んでいこう。難しいのは最後の陸地にへばりつく瞬間。ナナメ上にレバーを入れておくのがへばりつきやすいぞ。海面から顔を出してしまうと無防備になるので、場合によっては、先に敵を剣で殺しにいったほうがかえって安全だ。



下に見える竜の子は無敵だ。

シーン14〜20 ヤマ場だ 息がキレタか？ 弱音をはくな

シーン14

前半のヤマ場。ここからが本当に難しいといえる。最後の大ガイコツまでは、ミニドラゴンとナマズの混合攻撃が続く。やみくもに進んでいくと、必ずミニドラゴンに気絶させられた時に、ナマズにつつまれてしまう。

これをクリアするには、いくつかの方法があるが、一番安全なのは、はって前進することだ。こうすれば、ミニドラゴンになぐられずにすむ。

しかし、爆弾はこの状態からは投げられないので、ナマズが画面の端に見えたら、立ち止まって、ミニドラゴンのタイミングをはかって爆弾を投げながら歩こう。わざと1回気絶させられると、次になぐられるまでの間隔があくので、その間にナマズを倒してもよい。

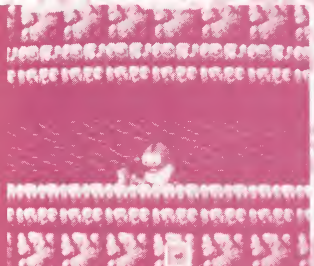
さて、最後のガイコツだが、これにはいくつかのクリア方法があるので、ここでくわしく説明しておこう。

① 爆弾を部屋の手前から落とす方法。確実だが、うまくやらないと時間がかかる。新バージョンでは、なぜかガイコツを倒すのに、特に時間がかかるようだ。

② ファイヤーを使う方法。3発当てれば、まず確実に倒せるが、つっこんでいかないといけないので、危険性は高い。最後の切り札的方法。

③ 足元をはって進んで通り抜ける方法。新バージョンでは、はって行くと気絶させられないので有効。ただし、これも剣の振り方に注意しないと危険。

さて、何はともあれ、ここの大ガイコツは1回倒してしまえば復活しないのでひと安心。出口には、壁を1回ハイテクすればたどりつけるぞ。



この写真はばっちり攻略してます。

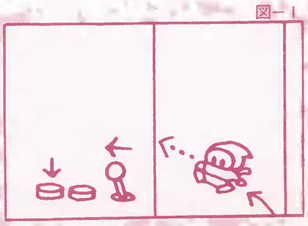


下をはって進めるのが新バージョン。

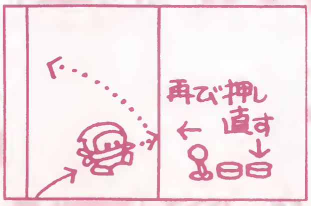
2 忍者流ハイテク登りの確実な登り方

このゲームは、ハイテクの登りができないとどうしようもないのだ。このテクニックがないとクリアできないというだけでなく、このテクニック自体がこのゲームのオリジナリティであるともいえる。しかし、初めのうちは意外に難しいの

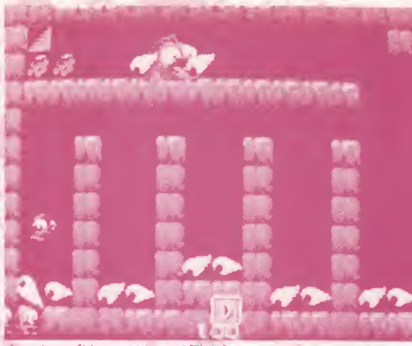
図—1



図—2



総力大特集 忍者くん


上のナマズはファイヤーで倒そう。

シーン15

ボーナスステージだが、ここには鳥居がない。とにかく出口へ行くしかない。注意しなければいけないのは、上で待ち構えているナマズ。こいつはまともに行くとかなり危険なので、下にいる時に一発ファイヤーをうって倒しておくといい。この面は、実ははまりのシーン24への布石であったりするわけだ。

シーン16

スタートの時のタイムが500であることからもわかるように、やたら広大な面。洞くつあり海あり溶石地帯あり、あらゆる難しさが待っている。シーン14につづき、ここも大きなヤマ場だ。


なが〜い16面の始まり。


別名ダライアス面。始めの海。

まず、野原から始まり、洞くつに入り、次いで、下に落ちていき、地底湖へと進む。この湖は、初めに下の方、後を上の海面スレスレを進むといいと思う。やっとの思いで壁にへばりついても、もたもたしていると右側のガイコツにやられてしまうので、気合をいれて、急いで壁をはい登ろう。

その後は、再び迷路（分かれ道はないが）の地形が続き、上、左、下と進んで、溶岩地帯に舞台は移る。途中、道が下に変わって落ちる所に、ミニドラゴンとガイコツがいるが、ここはジャンプして降りて、ミニドラゴンを気絶させるといいだろう。

さて、溶岩地帯まで来れば死んでも海には戻されないので、とりあえずひと安心だ。

溶岩地帯では、慎重に溶岩に落ちないように進もう。

ここでは、かみなり小僧を遠くから爆弾で倒しておくということと、途中のフルーツは取ろうとしないことに注意すれば、たいして問題はない。途中に、一応大ガイコツがいるが、別にどうということはない。(これはやってみればわかるでしょう。)

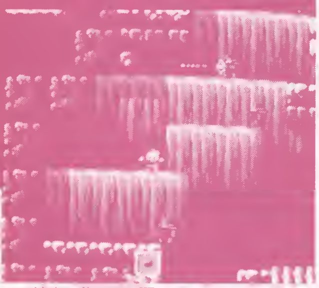

左にジャンプして降りよう。

溶岩地帯が終わると、今度はずっと上に登っていく通路のシーンになる。ハイテク登りを自由自在にできるテクニックがほしいところだ。ハイテクで単に登るだけでなく、途中でジャンプしながら同じ位置を保ったり、その間に爆弾を投げたりするテクニックが必要だ。

最上部では、かみなり小僧が1匹落ちてくるので、下に落とさないようにしよう。





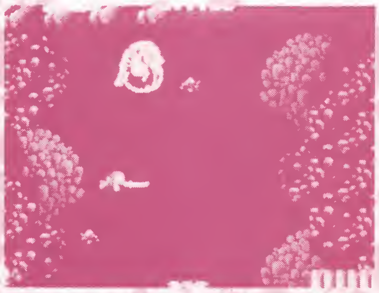

溶岩に落ちると死ぬぞ。
ハイテクをフェイントで決める。
ここからジャンプすると岩の中にはまる。

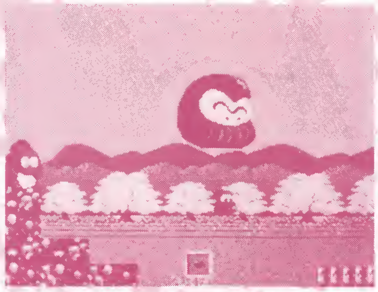
これをかわして、右側の横穴にはいってから、ナマズを爆弾で倒していこう。爆弾はボタンを押しっ放しにすると射程が長くなるので、うまく、この性質を利用しよう。

さて、縦穴を一番上まで登ると、今度は通路が左に向かっていて、ちょうどシーン1ーBのような地形でヨロイがたくさん出てくる場所に行きあたる。ここはかなりの難所。ヨロイの性質をよく読んでいないと難しい。比較的楽なクリアー方法は、左下の岩に自分がはまってしまう場所（ときおり敵もはまる）があるから、そこにジャンプしてはいりこみ、ジャンプボタンを連打するといい。そうすると、なんと不思議なことに、岩の中を忍者キッドが垂直に進んでいくではないか!! これで安全に距離をかせいで、一気に上に逃げてしまおう。

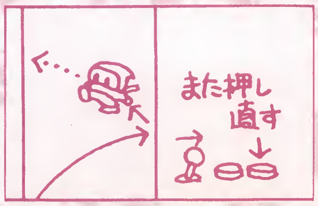
その後の右への通路を抜けるとシーン16。2回目の海になる。ここまで出ればなが〜いなが〜いシーン16もあとひと息。ここは基本的にシーン13と同じ。竜の子がいないだけ楽だぞ。

海をぬけると、再び地上へ戻る。ミニドラゴンやダルマがいるが、もう問題ないだろう。そして、この面の最後のシーンの背景はあたりいちめんの桜で、なんともいえずいいぞ。思わずやった、うきゃきゃといいたくなるぞ!


シーン16の2回めの海。


きれいな花風吹。

図ー3



で、くわしく説明しておこう。

まず、図1を見てくれ。まず壁に向かってジャンプする。(図1)。その直後に、レバーを壁の方向とは逆に入れ、ボタンは1回離してから、すぐレバーとほぼ同時に押す。(図2)。

この動作は、忍者クンが壁に着く前に行わなければならない。そうしたら、壁に着くまでレバーは入れたまま、ボタンは押したままにしておこう。

そうすると、忍者クンは逆向きに壁をはねるから、今度はレバーを逆方向に入れ、ボタンはいったん離して押し直せばいい(図3)。

これを繰り返せば、忍者クンは縦穴をピョンピョン登っていってくれるのである。

注意する点は、一連の動作は忍者クンが壁に接触する前に行わなければいけなくて、同時にやろうなどと思ってはいけないということ。先にやって、レバーは入れっぱなし、ボタンは押しっ放しにしておけばいいのである。できるだけ速めのほうがやりやすい。



敵はいないが登るのが難しい。

シーン17

まず、スタートすると右への通路がある。コウモリやクモをかわして進んでいくと大ガイコツの部屋がある。それだけの面だ。

大ガイコツの倒し方については、シーン14で説明した通り。旧バージョンなら爆弾で地道に倒すのがやはり一番い。左右にこまめにスクロールして鬼火を出さないようにしよう。

しかし、大ガイコツを倒した後のコウモリが実は問題。上の出口に登る間に、コウモリに体当たりをくらってしまうのだ。ここは、いったんジャンプして壁につかまって、3匹のコウモリを上に誘導しておき、コウモリに体当たりされる直前に下に落ちてコウモリをかわして、コウモリがUターンしているスキに壁をよじのぼろう。コウモリを殺してばかりいても登れないぞ。

シーン18

敵のいないボーナスステージ。敵がいないだけに出口に出るのは多少難しい。出口は左上にあるので、左側をハイテクで登っていけば出られる。まあ、敵がいないのでゆっくり練習して下さい。

シーン19

ここあたりから地形が迷路になってくる。ルートを覚えよう。

まず、下に落ちるのだが、敵ギリギリから小ジャンプをして落ちよう。そうすると右への通路に降りられる。そのまま下に落ちても行き止まりだ。この下にはメダマとボーナスキャラのブドウがある。

その次も同じような地形がもう一度つづく。今度は下に落ちると、メダマのかわりに小ガイコツがたくさんいるから危険だ。

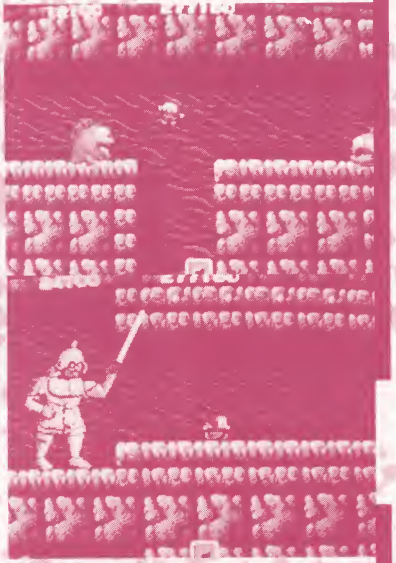
次もまたまた同じ地形がつづくわけだが、ここは爆弾を投げながら下に降りよう。コウモリに体当たりされるからだ。下にもコウモリがいるので、着地に失敗してもやられるぞ。慎重にいこう。

下に降りたら、再び上の右への通路に登るわけだが、ハイテクで、空中でフェイントをかけながら爆弾を投げてコウモリとクモを倒して、右への通路にとび移ろう。かなりのハイテクが必要とされる難所だ。

その後、通路が縦穴につながっているが、ここにもハイテクで上に登っていくのが正しいルートだ。途中の横道は無視して一番上まで登ろう。

そして左へ進むと大ガイコツだ。こいつは、後ろ向きでいきなりふり返るので注意。基本的な倒し方は今までと同じだ。こいつを倒して出口に行けばクリアだ。

右側の敵だけ倒せば左側は下に落ちる。



遂に大魔神登場。爆弾で地道に倒せ。

シーン20

初めに下に通路があるが、落ちずに右へ向かって進もう。大ジャンプでとびこそうとすると、頭をぶつけて落ちるので、ボタンをちょっとだけ押して小ジャンプでいこう。

少しいくと部屋があり、ナマズがいる。ここにダルマがいれば倒していこう。ダルマが下にいる場合は、上を強行突破して進んでもいいが、地面をゆらされて、一瞬操作不能になるから慎重にいこう。

この時ダルマを倒しに左へ戻って下に行くと…おもしろいから一度やってみて下さい。

ダルマの部屋を過ぎると下への縦穴があるが、ここは落ちないようにいこう。その後にも下に落ちる所があるが、ここの下に落ちる途中の右側に通路があり、ここが正しいルートです。下に落ちないよう小ジャンプしながら落ちよう。

右の通路にたどりつくと、いきなりガイコツの部屋がある。爆弾で倒して右へ進もう。その後にも縦穴があるが、今度は上だ。ハイテクで登ろう。途中で、右の通路があるが、ここにいったん登り、右端からハイテク登りをはじめると、一番上で待構えているナマズが簡単になる。右のナマズだけにも注意してつっこんで爆弾で倒せば、左のナマズは勝手に落ちてくれるぞ。

そして、左へ進んでいくと、大ダルマの部屋があり、そこをクリアすると大魔神が出てくる。これはなかなか感動もんだぞ。攻略法としては、大ガイコツと同じだ。耐久力はあるが、そのぶん爆弾が当てやすいので、地道にやれば勝てるぞ。大魔神を倒した上の出口によじ登れば、この面もクリアだ!!

シーン21〜30

ほっとすると(21〜23面)なぜか急にムズくなる特に29・30面

シーン21

この面は敵もいるし、出口に行くまでの地形も難しいボーナスステージの中では、最も大変な面だ。でも下にトリイがあるので出てしまってもい。ファイヤーをくれるだけだからだ。それでも、右側からまわっていけば、練習しだいでクリアできるぞ。



最も難しいボーナスステージ。

シーン22

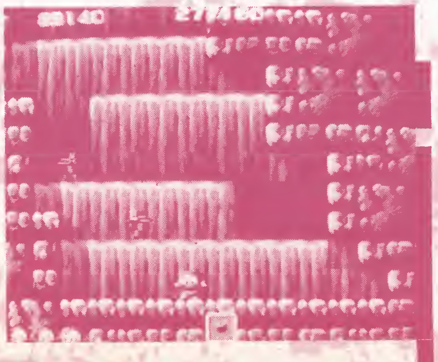
2-Bのような地形で、般若だけがいる面。点稼ぎをして残機を増やすにはちょうどいい面だ。ファイヤーも2つあるので、ファイヤーをここでためるのがいいだろう。

シーン23

シーン22と同じような面だが、ヨロイが出てくるだけに難しい。ここで、ヨロイに対する対策を少し説明しておこう。

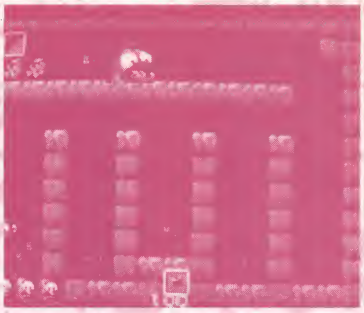
ヨロイは気絶させなければ倒せない。しかし、ヨロイも頭が良くて、なかなかそうはさせてくれない。そこで、ヨロイが着地した瞬間を狙うのだ。具体的には、上からヨロイが落ちてきた瞬間に、同じ段上でヨロイのすぐ近くから小ジャンプでぶっつけて気絶させるのがいいだろう。これは前作の忍者クンでも使われていた技だ。

他に注意すべき点は、同段上にヨロイが2匹以上いる時は上に上がらないで一匹になるまで待つこと。一匹ずつ戦っていけば比較的楽だぞ。



同じ段上での気絶テクを使いこなせ。

シーン24



ヨロイの頭の上ではねて渡っていこう。

ここはシーン15と同じ地形なのだが、メダマのかわりにヨロイがいる。ヨロイがやたらにはね回って、忍者クンを下に落とそうとするので注意しよう。

ヨロイに突き落とされた場合は、まん中にいないで、右かたのどちらかにいないと連続的に気絶させられる。比較的突き落とされにくい方法は、武者が下からはねてくる時に、武者の頭の上ではねて渡るのがいいぞ。

シーン25

般若だけがいる1画面の小さな山の面だが、残像の残る面で、画面がめちゃくちゃになってしまうすごい面。まあいっぺんみて下さい。開発者の話では、この面はバグではないそうです。難度的には問題ないので、点を稼いで残機を増やして下さい。

シーン26



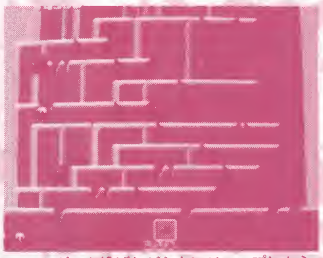
ししまいは意外にこわい。

旧バージョンにおいてはししまいが初めて登場する面。背景も新たに竹ヤブのシーンでなかなかきれいだぞ。ししまいのはく炎の射程は無限なので、横スクロールのこの面では強敵だ。ひたすら右に逃げて出口へとつっぱしろう。後ろにつかれたら、爆弾を遠投して、必ず倒しておかないとはさみうちをくらうぞ。

シーン27

ヨロイだけの面だが、ヨロイの動きが激しくて、なかなか難しい。スタート時に、とにかく爆弾を投げまくっておいて、1〜2匹を速攻で倒しておくこと。

その後、常に爆弾を投げまくって、下から上へジャンプでつっこみ、気絶させた瞬間に倒してしまうとよい。下の3〜4匹を倒せば、後はかなり楽になるぞ。



バクダンを投げながら上にジャンプしよう。

シーン28

ここは全くシーン21と同じだ。新バージョンでは、ここはクリアして、ファイヤーをとっておいたほうがいい。

シーン29

通路はいろいろ別れているが、とにかく上へ上へと、とりあえず登っていこう。右側の大魔神は、相手にしないこと。

途中に、ナマズ2匹とミニドラゴンが混合攻撃してくる所がある。爆弾でもパターンの造り方しだいでは、クリアできるが難しいので、ファイヤーを使うといいだろう。

その後、下に降りると大ガイコツの手前にミニドラゴンがいるので、爆弾で地道にやるわけにはいかない。ファイヤーか爆弾でつっこんで一気にケリをつけよう。

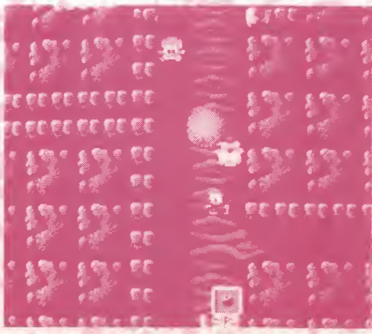
シーン30

この面は垂直のたて穴がえんえんと上にむかっていて、途中に横穴があるが、これらは全部トラップなので、行っても出口にはいけない。まあ面白い部屋はあるので、行ってみて損はないかも。

とりあえずハイテクで、上へ登っていこう。コウモリが横から出てくる所が多少難しいが、そこはハイテク+フェイントで決めてファイヤー、爆弾をタイミング良く使おう。どこで何回フェイントをかけるか、完全にパターンにするのがいいと思う。(実はそうしないと難しい)。

さて、真の出口へ至るには、隠し通路を見つけなくてはいけない。まあ、これは各自で見つけてくれ。ヒントとしては、コウモリの出てくる場所から一番上までの間にあると言っておこう。

ここからは、敵が上から落ちて来る中をハイテクでうまく上に登らなければならない。その後に、大ガイコツがいるが、こいつは少し左側で倒すとすぐ復活するので、つっこんでいって倒さないといけない。ファイヤーがあればいいが、爆弾では難しいかもしれない。新バージョンだと大ガイコツの下をはってくぐるのも手だ。ガイコツさえ倒せばクリアしたも同然だが…。



シーン30最大の難所。

シーン31

ここまで来れた君なら楽勝

ついに阿修羅と対面だ。この面も残像が多少残る面だ。まともに戦うと、こいつも結構強いので、左端に行って爆弾かファイヤーをうちまくろう。20秒以内に倒せないと火が出てくるが、それまでに充分倒せるぞ。阿修羅を倒せば、長い冒険もついに終りだ。

「ヤッタ、ウキャキャ！！」



さあ逃げろ!! あと少し。

これが阿修羅だ。

3 永久ファイヤーについて

特定の場所に置いてあるファイヤーを2個以上連続して取ると、2個の場合は1つ、3個の場合は2つ、ファイヤーが自分の武器となり、永久に使えます。(旧バージョンのみ。)

これはシーン1—Cやシーン4などでできます。また、この場合、ボーナスステージでもらえる武器が変わってきます。

この技は面クリアに非常に役立つものですが、使用するにあたって、約束してもらいたいことがあるのです。

“点稼ぎには使わないこと”

また、むやみに使うのは、ゲームとしての忍者クンの価値を落とします。爆弾だけで、できるだけ低い点でクリアするのが、真の名プレイヤーと言えるでしょう。

火花を散らせ！

ゲームは開発者VSプレイヤーの知的な闘い


「人生はゲームのようだ」と語る藤沢さん。

ゲスト
藤沢　勉氏
（フリーゲームデザイナー）
パネラー
ZNJ
GC・DCJ
GOD
構成
石井ぜんじ

デビュー作は忍者くん

ZNJ　藤沢さんはビデオゲームとしては何を造られたのが始めなんですか？

藤沢　忍者くんが初めです。阿修羅の章でなくて。旧忍者くんは1作目で、割と理想に近い形で作りたい物を作って、それがそこそこ売れたという感じでしたね。

当時、敵の出現パターンを覚えさえすれば、適当にビシバシ撃っていればいいというシューティングゲームに反感を感じまして、それに対するアンチテーゼという形で忍者くんを作ったんです。

ZNJ　具体的には…。

藤沢　忍者くんは敵が決められた動きしかしないデーターオンリーのゲームとは違って、あるロジックを元に全てのキャラクターが動いているんです。その敵がどのようにプレイヤーを判断して動くかというロジックを解明して、それを元に作戦をたてないとできないゲームに作ってあります。単に敵の出現を覚えればすむという問題ではなくて、推測して発見し、対策をたてるという学習の理論ですね。完全にデーターオンリーのゲームでした。

ZNJ　あれもキャラクターもいいし、実に良くできたゲームでしたね。しかし、今の読者の中には昔の忍者くんをやった事のない人もいるんでしょうねえ…。

藤沢　2作目がペンギンクンウォーズという作品で、これは完全にデザイナーの理想をかかげて作ったんですが、営業的には失敗しました。ロジックを理解してくれなくて、作戦というものをわかってもらえなかったようですね。あれは、ボールを投げ合って、ボールを敵の方に全部投げこめばいいんですが、敵にボールを当てて倒して継続的にボールを投げ込めばいいんです。

ZNJ　敵のロジックと言うのは…。

藤沢　敵がボールを投げられた時、ある一定の視界内にはいるとよけるんです。初めの方の敵はボールを取りにいっている時は投げられたボールをあまりよけようとしないので、倒しやすいし、後ろの方の敵、イタチなんかは逆にボールをよけようとするので、それを利用して、その間にボールを連続して投げるとか、いろいろ作戦があったんです。

今回の忍者くん阿修羅ノ章は、壁キックで上に登るというのがメインのゲームなんです。前半の面は前の忍者くんの様な雰囲気を感じてもらおうと思って、あのような構成にしたんです。ハイテクで

大激論討論会

最初は、いま好調の「忍者くん阿修羅ノ章」の開発者、フリーゲームデザイナー、藤沢勉さんと石井ぜんじの対談か、という企画だったんだけれど、いつの間にか編集部のメンバーがどどっと狭い部屋に押し寄せてきて、ご覧の通りの大討論と相成りました。本当は討論会は夕方6時から9時まで3時間も続き、発言者も沢山いたんですが、誌面構成上、6人にしぼらせてもらいました。

上に登るようになってからが本当の忍者クンですね。

C・C　でも、あの登り方はなかなか理解しづらいんじゃないんですか。インストラクションカードを見ても、壁につく前にやらなければいけないというのがわからないようですが。

藤沢　あれは壁につくのと同時に、ボタンを押したんでは実際には必ず遅れるんで間に合わないんです。ボーナスステージは一番簡単な所から少しずつ練習させていくようにしてあるんですけどねえ。

C・C　でも、そのボーナスステージを壁にはりついて根性で登ったりするんですよ。

一同　そうそう、いるんだ、そういうのが…。

藤沢　う〜ん困ったな。でも、サラリーマンが百円玉を積んでクリアできないとかいう話も聞きますね。阿修羅ノ章はかなりデーター化、つまりパターン化を入れたつもりなんですけど。

GOD　確かに、プレイヤーは操作性がちょっと悪いと思ったりするとやらなくなってしまったりするんですよね。プレイヤーはわがままだから。

藤沢　営業的な話をすると、ある程度プレイヤーを満足させながら、適度に使ってもらうのがいいんです。でも、そういう抜け道があるような、プレイヤーを満足させるというようなのは本当はありえないんですけど。その点はアタリは違っていいですね。プレイヤーに媚を売らないですから。プレイヤーの自己満足のレベルになってしまうか、どうか、ですね。一番いいゲームと思ったのは当時のスペースフィーリーというゲームですよ。知ってませんか？

一同　……。

古すぎてワカンナイ

藤沢　知らないんですか？　アステロイドに色がついたようなゲームなんですが、あれは最高ですよ。大人の鑑賞に耐えるというゲームを作りますよ、アタリは。ターゲットを子供に置きませんから。

GOD　それは日本じゃとても通らないんじゃないの。それは仕方がないことですよ。物の考え方が根本的に違うんですよ。会社の体質も違いますよ。

藤沢　本当にスペースフィーリーって知りませんか？　古いですかね。

ZNJ　どのくらい前ですか？

藤沢　8年くらい昔ですけど…。

C・C　古いですね!!（笑）

藤沢　でも、昔のゲームっていうのは、特にインベーダー以前はいろいろ模索していた時期があったんですよ。

ZNJ　確かに昔はハード上の制約もあって固定画面のゲームが多くて、それなりにアイデアを凝らしてやってましたよね。

藤沢　そうそう。今は、ゲームはいっぱい出ているけれど、パターンとしては画一化されてきてますよ。グラフィックとかの部分が大きく出すぎていて、最近のゲームからしか見て来ていない人にはわからないんですかねえ。

GOD　でもゼビウス以降のゲームもかなり工夫していたと思いますけどね。リブルラブルの2本レバーなんて、げげっ、このゲームはいったい何だ、とか思いましたよ。

ZNJ　最近ですね。その傾向は。

家出もしてゲームと出会って

ZNJ　当時、藤沢さんはいったいどんな青年だったんですか？

藤沢　私は高校の頃から小説家になりたかったんです。

一同　……。

藤沢　学校も面白くなく、止めてしまって、家も出て…、まあ家出ですね。寝る所もなく、頭の下に新聞紙なんか敷いて、24時間営業の喫茶店を転々としていたところ、知り合いにゲームのハードをやってみないかーと、声をかけられたのが、この世界に入ったキッカケです。企画をやるようになったのは、ショーがあって、もう1カ月前だというのに何も出きてなく、それが私のところに廻ってきたという訳です。

T・M　1カ月前ですか？

藤沢　ええ、それがショーで評判が良くて。

ZNJ　それが忍者クンですか。

藤沢　はい、忍者くんIはゲームデザインとキャラクターをやりました。あっ、そうそう、その後忍者クンのキャラクターとそっくりのゲームでじゃじゃ丸くんが、ジャレコから発売されたんですよね。

C・C　忍者くんの弟という設定だって…（笑）

藤沢　あれはひどいゲームですよ。あれを同じ人が作ったとか思われたらとんでもないことです。あれは、忍者クンの生みの親である私の知らない間に、ジャレコに売られてしまったのです。不憫なヤツ。だから、同じキャラクターを使いながら、これだけ面白いゲームが出きるというのをはっきりさせたのが阿修羅の章なんです。



◀別に1対7じゃないんだよ。卒直に話し合っていくうちに、お互いに本音が見えてきて、ホントに爽やかだった。

大激論討論会

ゲームデザイナーはもっと前面に

藤沢　ナムコの妖怪道中記なんて、忍者くん阿修羅ノ章の10倍近くの容量を使ってますもん。私もそこまでハードを使ってやってみたいですよ。それだけのハードの技術があれば、もっといいのが作れますよ。

ZNJ　藤沢さんが他の会社と協力してやるとか、できるんですか。

藤沢　私はUPLと一応契約という形でやっているので、他の会社とできないわけじゃないんですが…。

GOD　でも実際今の状況じゃとても考えられないですよ。開発は会社が絶対表に出してこないし。

藤沢　いったい、メーカーは何で隠すんでしょうかね。そんなたいそうな物ではないと思うんですが…。

T・M　メーカーサイドの話からだと、開発者は頭の中に財産をかかえているから…。



▲フリーのゲームデザイナーというのは実にきびしいですよ。ハードの面でも、また保護してくれる組織もありませんじ…でもやりがいはあります、と静かに燃える藤沢さん。

藤沢　だから話してしまうとアイデアが盗まれるとか…。

T・M　ええ。

藤沢　そりゃあ才能ないんですよ。ゲームデザイナーっていうのは、出しても出してもわいてくるようじゃないとダメですよ。

C・C　メーカーの人は、開発の人に実情を言われるとこわいからなんじゃないの。(笑)

藤沢　今は営業の力がどんどん強くなってますからね。営業だけどんどん出ても開発は絶対出さないですから。ゲームが全然わからないおじんばかりが何かいばっていて、大きな顔してるんですよ。(爆笑)。本当に頭に来ますよ。これは世代の交替を持つしかないでしょうね。ゲームを単なる金もうけの道具としか考えてないんですよ。

だから営業をごまかすのもデザイナーの実力のうちです。ロケ用とか、営業用にバージョンを変えるなんて本当に良くありますよ。絶対ゲームデザイナーが前に出るべきですよ。ゲームデザイナーっていうのは、本にたとえれば作者であって、メーカーは出版元じゃないかと思うんですよ。

ZNJ　本当にそうですね。映画なんかも確かにいろんな人がいないとできないものですが、監督は社会的に地位を認められていますしね。

GOD　日本はアイデアに値打ちをあまりおかないんですよ。根本的に。日本じゃゲームがゲームデザイナーの作品とかいうより以前に、ゲームセンターが不良のたまり場だとかそんな低レベルの話をしているぐらいなんですから、どうしようもないですよ。

藤沢　ゲームデザイナーっていうのは、アイデアの創造にかけるものですから、アイデアというのをもっと評価してもらいたいですね。日本とアメリカでもこの考え方は違って、日本人は保守的で、アメリカはパイオニア的なことを評価しますね。日本じゃまねするけど、アメリカじゃプライドが絶対許さないといった所ですかね。そういう事もふまえて、他の会社のゲームデザイナーとも積極的に話したいですね。横のつながりがないですから。

ZNJ　今度、ぜひそういう企画をしますよ。その時は、またおもしろい話を聞かせて下さい。では、ゲーメストの読者に、最後に一言。

藤沢　ゲームだけやらないでほしいということですね。あんまり面白いからといって、あまりにも視野が狭くのめりこんでもらっても、そこまで責任持てないというような…。いろんな分野のことを知ったうえで、ゲームの世界に来てくれるといいんですけどね。

一同　本日はお忙しい所を、どうもありがとうございました。

●藤沢さんプロフィール

昭和34年、長野県生まれ。物静かに話すけど、ゲームへの情熱はすごい。ゲーム以外にも視野を広げなさいとプレイヤーに忠告。女の子なんかとドライブすると、それこそ人生はゲームのようにスリリングですと、話してくれた藤沢さん、次もヒット飛ばして！

9月号は7月30日発売！

何を血迷ったか？ なんと
のりもの大特集なのです

ますますノッてます！

という訳で
交通博物館
編集長自ら
ホンダ、ニッサン、トヨタと
各メーカーに
取材に歩いております
(信じなくても結構です)



9月号お当番編集長
石井ぜんじ

驚異現象101

びっくらめーしょん

構成　鈴木　炎

ダライアストクシューツ

今回の驚異現象は6月号のダライアス特集のあおりを受けて、ダライアス一色満貫でいくという暴挙に出ようと思うので、心してかかってくれ！

（協力　K氏）

びっくらめーしょん 84

ダライアス（タイトー）で、パワーユニットを同時に2つ取ると、ひとつしか取ったことにならない。これは、隕石やリモナーでよく起こる。また、隠れアイテムの位置も、コースの取り方によって、左へずれることもある。

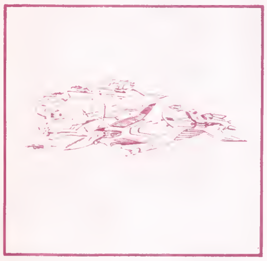
びっくらめーしょん 85

ダライアス（タイトー）で、ボスと相討ちになると、（つまり、自機が死んだ後、ボスも死ぬこと。もっと詳しくいえば、自機が死に、画面が変わる前に、残っていた自機の弾がボスに当たり、これでボスが死ぬと、）クリアミュージックが流れないで、そのボスのテーマが流れっぱなしになることがある。この後、ボスのテーマがフェードアウトしていくのが、なかなか笑える。



びっくらめーしょん 86

ダライアス（タイトー）で、最終面のボスを倒して、画面に消えたあと、タイミングよく自爆すると、クリアデモに小さいシルバーホークが残っていたりすること（ゾーンによって違う）は6月号で紹介したが、残機0のときにこれをやると、エンディングのデモとネーム入れが同時に起こる。これはなかなか笑えるぞ。



びっくらめーしょん 87

ダライアス（タイトー）で、グレートシングがドリル弾を出しかけたところでちょうど倒すと、（ドリル弾が本体がはなれてしまっていてはだめ）ドリル弾がくっついたまま、沈んでいく。さらに、ドリル弾が破裂する瞬間に倒すと……



びっくらめーしょん 88

ダライアス（タイトー）で、ハードランクでは通常、ファッティグラトンまでにウェーブにすることはできないが、Bゾーンの最後でレーザーになった時に自爆する。するとBゾーンで2つ余計に赤ユニットが取れるので、ピラニアでウェーブにすることが可能。

また、ピラニアの小型ピラニア弾は、イージーランクだと、画面の左はじにいれば、動かなくても当たらない。（アームは削れる）

イラスト©タイトー



びっくらめーしょん 89

ダライアス（タイトー）で、グレートシングの出す小型イルカ弾は、分裂のスピードが速くてよけづらいが、実は動かなければあたらないのだ。詳しくいえば、イルカ弾が分裂する瞬間から自機の動きを止めればOK。ただし、あまり口に近づいている位置だとだめだけどね。



さて、ダライアスの驚異はここまでだ。

さて、あと残りもわずか。

新時代ゲームセンターへ SEGAカードシステム

セガのカードシステムのことは、みんなもう知ってるよね。去年の10月に東京は神田に、そして今年の3月には横浜は馬車道と福岡の中央区に、それから5月には札幌の西区に計4店がオープンしている。

セガによる、ゲームセンターのカード化は、カードブームの波に乗り、大々的に、そして着々と進行しているのだ。

さて、君はもうゲームカードを手にしたかな？　え、まだ？　それじゃあカードシステムの店4店を北から順に紹介するから、近くの人も、そうじゃない人も、みんな行ってみれくれ！

カードプレゼントもあるぞ!!



あれに見えるはハイテクランド・セガ琴似店だ

ハイテクランド　セガ 琴似店

㊟札幌市西区琴似2条3丁目
（琴似駅前栄通り）
☎011−612−2078
店長：鈴木　晴幸

今年の5月からカードシステムの店としてスタートした琴似店は、札幌市内地下鉄琴似駅の近く。今のところ一番新しい全国で4店目の店。道内での1号店ということで、いろいろと話題を呼んでいる。

マシンは約60台、全てカードシステムで、スーパーハングオンを始めとするセガの大型体感ゲームやタイプを統一したテーブルゲーム、メダルゲーム、プライズゲームなどを取りそろえているから、子供から大人まで誰でも楽しめる。

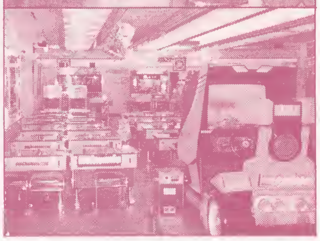
誰でも入会できるセガ会員カードを発行中。

最後に店長さんより

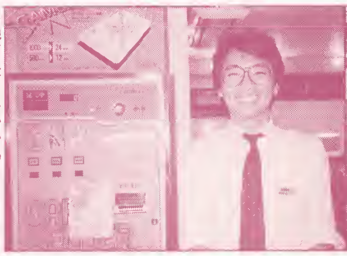
「今までのゲームセンターのイメージを一掃し、ハイテクの言葉にふさわしい、新しいタイプの店舗作りを目指し、明るく楽しく、気軽にをモットーに、全従業員一同皆様の御来店を心よりお待ち申し上げております」

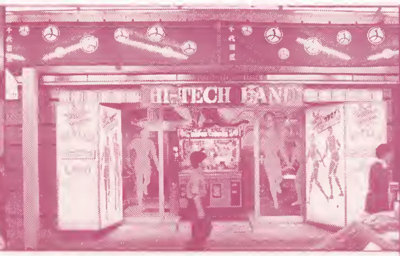

ゴリちゃんがお出むかえ。


ここがカウンター


ニューゲームがずら～り。


ゴジラを飼っている店!?


藤縄店長さんいい男！



あっ、ハイテクランド・セガ神田店だ。

ハイテクランド　セガ 神田店

㊟東京都千代田区神田神保町1-1-13
（三省堂書店隣）
☎03−295−6192
店長：藤縄　良一


ミスター＆ミスセガが……

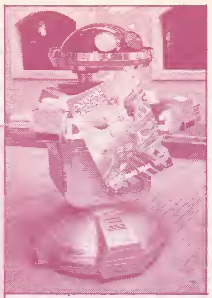
去年の10月からカードシステムを導入しているカードシステム1号店が、ここ神田店・JR東日本線御茶ノ水駅下車徒歩7分、神田三省堂書店の隣「すずらん通り」にある。店は1階と2階があって、1階がカードシステムになっている。

学生街のお店だけのことはあって、客層はほとんど学生中心、子供はあまり来ないそうだ。でも最近はゲームカードのセットを買いに来る子供が多くって、どうやらゲームカードの人気も高まっているようだ。

店長さんより

「セガ・ゲームカード1号店として、学生の方ばかりでなく、家族連れから女性客まで楽しく遊んでいただけるスペース作りを目指し、従業員一同がんばっていきたいと思っています」

このお店は女性の店員が何人かいるんだ。うれぴ〜な。ボクもいこうかな。





セガ・ゲームカードロボってとこかな。



さあゲームをやろうか

ハイテク　セガ 馬車道店

㊟横浜市中区常盤町4-47
(馬車道通り東宝会館前)
☎045—662—5720
店長：北条　元彦



ここがハイテク・セガ馬車道店だよ。

今年3月からカードシステム店として改装オープンしたカードシステム2号店が、ここ馬車道店。京浜東北線、関内下車徒歩7分、馬車道通りにある。

歴史のある馬車道は歩道がレンガ造りで、街燈は洋風としゃれた雰囲気。その中で見おとりしない、白を基調とした壁の、一見パーラーのような明るい感じは、アベックや女性客も気軽に入れることうけあい。マシンは約60台で、2階にはメダルゲームも充実。

店長さんより

「内外装とも白を基調とした明るい雰囲気で、誰からも愛され、楽しさ、ふれあい、にぎわいのある店造りを目指して、がんばっていますので、馬車道においでの際はぜひ、お立ち寄り下さい」

これがゲームカードだ!!

すでにマニアの間ではコレクションが進んでいるというゲームカードは現在６種類。1000円と500円が３種づつ。カードをよく見ると、ビデオゲームシリーズと書いてある。ということは、これからもどんどん出るし、ビデオゲームシリーズ以外のシリーズも出るらしいね。そのうちゲーメストで、セガゲームカードのデザイン募集なんてあったりしてね!?

さて、お待ちかねのプレゼントのコーナー。今回はセガゲームカードを1000円と500円のセットを10人の君達に!!（うーん太っ腹）

左下の応募券をハガキにはって,〒101 東京都千代田区内神田１-15-15　柴田ビル 新声社　ゲーメスト「ゲームカードがほしいよう」係まで。

ハガキは私が選びます。きれいにかきましょう。応募券を忘れないでね。

（ＥＣＭ—ＡＰＡＰＡ）

スーパーハングオンのカードこれはＡＯＵショーの見本だった。



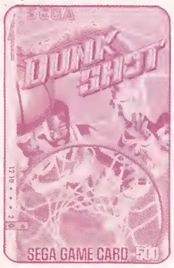
アウトランのカードＡＭショーでの見本にもあったね。



スペハリのカードかっこいいぞ。



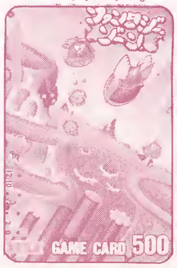
ダンクショットのカード。おっさんがしぶいぜ。



アレックスキッドのカードかわいいね。



ファンタジーゾーンのカード人気がある。



カードプレゼント応募券

ハイテク　セガ 天神店

㊟福岡市中央区大名2-1-56
(天神西通り西鉄グランドホテル裏)
☎092—74—6412
店長：一橋　建史



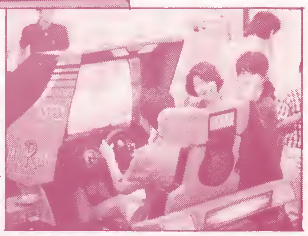
あそこがハイテク・セガ天神店だね。



このりりしいお方が天神店の店長さんだ。



このコンピューターで支配しているようだ。



あっ、きれいなおねーさんこっちを見てるよ。

九州福岡地区のトップロケーションとして知られる、セガ直営店「ハイテクセガ天神店」が３月21日よりカードシステム店としてオープン。

1階、2階とも全てカードシステム。マシンは約１００台。この店の入りやすい明るい雰囲気は、家族連れの多いことや女性の常連客(!?)が実証。客層の広い店です。

店長さんより

「セガゲームカードも現在６種類とふえ、カードマニアの間でも注目され、店内での販売も好評です。『カードが欲しいんだけど遠くて…』というキミも大丈夫！　電話をしてくれればカードセットが手に入るよ！」

JOE山田のWe Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 11

いっしょに聴いてみよう

今回はSDIとバルトリックだ



このタイトルのファンは多いゾ。別に毛が生えてる訳じゃない。

かる〜いノリで、まず…♪

7月号の取材記事（ゲーム場での録音）、いかがだったでしょうか。

取材していてわかったのですが、プレイヤーからメーカーへの視線と、メーカーからプレイヤーへの視線の違いが、非常に大きいんですよね。

さらに、メーカーによってもその差がでていて、プレイヤーを意識しているとこと、プレイヤーのことなんて考えてみたこともないというとこもあったと、認識できましたねえ。

それと、6月号のダライアスの記事について一言。

これからもそーなんですが、あるゲームの音楽をレポートする時は、そのゲームをプレイしながら聞いている「BGM」として、レポートしていますんで、ヨロシク。

よって、例えば、ドラムスはバスドラの音しか認識できないと思う（たまに、スネアが入ったりする）ので、6月号のレポートみたいになる訳です。

という事で、このお話しは終わり。

今月は、適当なBGMやVGMを、ピックアップしてみようと思い、いいGMがないかなあ、と思っていたら、あったねェ。

新しいゲームとして、難しくて、非常にアブナイゲーム、セガの「SDI」。

そして、もう一つ、ゲームとしてはいま一つだったけど、VGMマニアならば、必ず聞かなければならないGMをもつ、ジャレコの「バルトリック」。

この2つは、BGMのみならずVGMとしても充分に聞きごたえがあるので選んでみた。

都会的なセンスだね「SDI」♪

みんなは、「カルテット」を聞いたことあるよねェ。

この「SDI」は、「カルテット」の作曲者が書いたものなんだよね。

さすがに、ベースの使い方は超一流！

BGMとしても、VGMとしてもOKという、良い音楽ばかりだ。

それでは、いってみよう。

1・2面の曲

都会的な響きが強いねェ。

まあ、他の曲にもその傾向はあるんだけどね。

真夜中、高層ビルの上空で戦かっている様子が思い浮かぶようだなァ。

この曲の目玉は、何といってもベースのからみだろうね。だけども、ファンタジーゾーンの、ボスのテーマには負けるかもしれないけど…。

3・4面の曲

いかにもっ！て、感のある曲で、宇宙空間の表現のお手本になる曲だね。

全体的に、希望と不安が同居しているみたいで、それなりに良い曲でしょう。

これといった聞き所はないけども、安定したドラムスと、対称的な高音がとても上手くできているでしょう。

5・8面の曲

これといった所が無いと思うんだけど、メロディラインのひねりが、それなりにっ！ってとこかな？

6・7面の曲

きれいに、ドラムスがつめてありますねェ。
ただ、ベースがいまひとつ活かされてないんじゃないかな? どーせなら、メロディーのソロのみにしたほーが良かったでしょー。

9・10・11面の曲

衝撃的なイントロが印象的な曲です。(どっかで聞いたことのあるよーなフレーズだけど。)
刑事ドラマのテーマ曲みたいな感じがするねェ。
どことなく、焦燥感が漂よっていて、うーん、なんとも言い難いねェ。

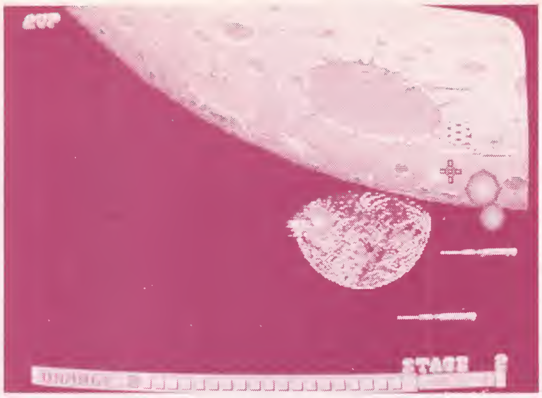
エンディング

いかにもエンディングらしい曲です。
ピアノの和音の渋さとメロディラインのよさが、うまくマッチしていてよい。
ループさせると、面白そうだなあ。

ネーミング

全7曲中、一番よい曲ではないのかな?
曲の前半の盛り上がりが、ニューヨークっぽくて、いい!
ただ、しり切れトンボなんだけど…。

音楽にはファンが多い「バルトリック」♪



このゲームの舞台はコロコロかわります。

このゲームは、超ムズイ。
日本全国で、いったい何人の人が1周できるのだろうか。
しかし、音楽はよくできている。本当によくできていて、ゲームのヒット性と比較すると、悲しくなってしまう私です。
ということで、レポートしていってみよう。

1面の曲

初めてこのゲームをやった人はおそらく、この面で終わるでしょうねェ…。
音楽とゲームの展開のリズムが、あんまりかみ合っていないんじゃないかな?
まあ、このゲームのBGMの小手調べといったとこでしょう。

2面

なんといっても、この曲がバルトリックの目玉の曲でしょう。あの、メロディーラインの音色は、何とも言いようがなく、気持ちよくて、いいですね。

3面

悪く言えば、南の島の音楽(ガムランがあれば…)、良く言えば、ノリがいい。
ボスのテーマとのマッチ性は、この曲がベスト。

4面

メロディーラインの追っかけがなかなか。
ノイズミュージックみたいにも受け取れる曲だなァ。コンスタンスタワーズにアレンジしてもらったら、面白くなるんじゃないかなあー? (えっ、彼らのアレンジはダライアスでこりてるって?)

ボスのテーマ

最初のフレーズはバルトリック全曲中、一番のできではないかな?
メロディーの合い間に聞こえるドラムスは、耳に気持ちいい。

要塞

重い音が集まっている。
あのハンパじゃない攻撃力の表現は安定していて、なかなかのものだろう。
ということで、今回はオシマイ。
このコーナーに意見があったら、アンケートはがきの横でいいから、どんどん送ってね。

決まったぞ!!

源平討魔伝の音声合成BEST3

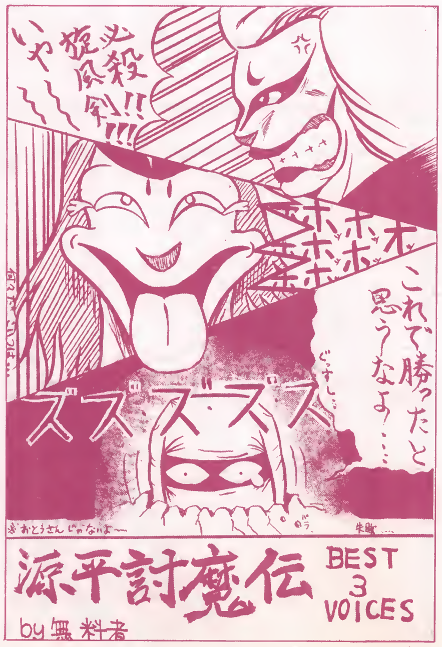
1位 これで勝ったと思うなよ (弁慶)
——弁慶の死んだ後の負けおしみ(大阪府 山下正彦君)

2位 必殺! 旋風剣! (景清)
——どこが「必殺」やねん? ボタン押さんでもいい(大阪府 原嘉人君)

3位 わが魂は不滅じゃ (頼朝)
——一番弱いヤツが、負けおしみ言ってんじゃない! (私)

と、なりました。応募してくれたみなさん、どうも、ありがとうね。
ということで、次回は「サイコソルジャーの音声合成BEST3」をやりたいと思います。7月29日がしめきりです。
さて、応募してくれた人へのプレゼントですが、今回は、なんと「SNKグッズ(アテナのシールと攻略本"怒の攻略本")」をプレゼントしよう。
当たった果報者は…

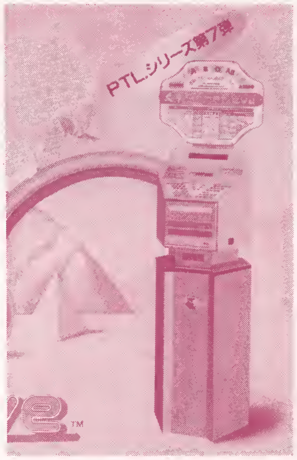
新潟県 目黒大祐
北海道 阿部高樹
広島県 西田明広
(敬称略)



こーゆハガキはとてもウレシイからプレゼントあげちゃう。

お〜愛の女神さま

押すだけで幸せ 愛の占い機＝キスメット・イブ



相性ピッタンコ

ゲーメスト大学の学生食堂では、昼食にありつけた学生たちでにぎわっていた。が、そんな中の一角に暗〜いテーブルが1つだけあった。
友人同志である夢野さゆりさんと、吉井京子さんで、2人共ふかーいため息をつきながら顔を見合わせている。
「私の想っている人は、全然気がついてくれないみたい」
と夢野さん。
「私は、嫌いな人には好かれて、好きな人にはどう想われているか分かんない」
と吉井さん。
2人共美人なのに、かわいそうな話。
こんな薄幸な私の教え子たちを放っておくことは出きない。おでん定食のお盆を持って、2人のテーブルに移っていった。
「聞きましたよ。君たちの話、私が解決してあげましょう」
「あっ、人間関係学部のキック・ターヤオ先生…」
「このゲーメスト大学で悩みごとがあったら、なんでも私に相談に来なさい」
そうなんです。私の部屋には、あのマドモアゼル・愛先生の〃キスメット・イブ〃という占い機があるのだ。
シーッ、何を隠そう、この占い機を大胆にも私は大阪にある「アイレム販売」というゲームの制作会社から、無断で借用してきたのだ。なに？盗んだんじゃないの？って、そんな人聞きの悪いことを言うのはやめて下さーい。
私は最初この占い機で私と妻の相性占いをしたのだが、それ以来やみつきとなったのであった。確かあれは池袋のゲーセンだったと思う。
あまりにもピッタリと当った妻との結婚占いに驚いた私は、その後幾度となく足を運び、キスメット・イブにコインを投入した。
度重なるゲーセン通いでふところがさびしくなることも理由の1つではあったが、なによりももうキスメット・イブなしでは生きていけない位にイブにほれ込んでいた。
そして、6ヵ月前決行したのである。キスメット・イブ泥棒を。大成功だった。
翌日の新聞で盗難事件は報道されたが、事件は解決されず現在に至っている。
その間、私はありとあらゆる方法を試みて、こちらが望むとおりの答えをイブが出せる程にまで、キスメット・イブをものにしてしまった。
今、私のキスメット・イブが役に立つ時がやってきた。2人の愛しい教え子たちのために。
「入ってもいいですか？」
「どうぞ」
「先生、このマシーンは何ですか？」
「私のキスメット・イブですよ。さあ、あなたたちの運命を決定するこの占いに、私の力を貸してあげましょう。2人共100円玉は持ってますか」

その時感激の涙が…

まず、コインを投入する。
次におちついて、自分の名前をローマ字で入力する。
注意しなければならないことは、名前、姓の順番ではなく、姓、名の順で入力すること。次に血液型、性別、誕生日、今日の日付をインプットする。
イブは何を占うかを聞いてくるから、33種の占いの中から選ぶこと。まあ、夢野さんも吉井さんも相性占いを選ぶことに間違いないでしょう。
君のように、相手もいないのに「上手に別れる方法」なんていうのを選ぶのは、みっともないから止めたまえ。
また占う項目の選択しだいでは、輪廻転生の法則と言って、前世の行いによって六道の中に生まれかわることが出きるという占いの法則が適用される。
夢野さんも吉井さんも初めに「あなたにあった結婚相手」を占い、次に「結婚時期」を占い、「今年のあなたの結婚運」を見て、最後に「相手の気持ち」まで確かめる。
ここまでで4コイン、400円である。街角の当らない占い師の料金にくらべれば格安である。
夢野さん、吉井さんの2人は、私が手助けして出してあげた、輪廻転生の法則に乗って出てきたイブの占いの解答を、手の平でかくしながら読んでいる。読みながら2人の頬はゆるみ、目からは感激の涙がこぼれ落ちていった。
私にはイブの答えが容易に想像された。
「キック・ターヤオ先生、ありがとうございました。今日から快晴です。今度は友達もつれてきます」
うれしそうに2人は帰っていった。
ウン、そうだ。このキスメット・イブを大学の中庭に出して働かせてみようか。
私は商売人だなー。
（キック・ターヤオ教授）

ゲーメストアイランド

なんだ────ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

ボクのハイスコアの前に立ちはだかるのは だれだ!?

☆こらー!! そこの店員、ざけんじゃねーよ!! とにかく僕の話を聞いて下さい。

それはある日、僕が山形市内の某ゲームセンターに行った時のこと。店に入ってまず、アウトランやスペハリなどの記録をながめると、いずれも1位は「──」(実際にはネームが入ってるんだけど、あえてふせます…御)という人だった。

いつか抜いてやるゾと心の中で思いながら、僕はサイコソルジャーの前に来た。1位「──」62万…ふん! こんなスコア、あっとゆー間に抜いてやるぜ! と思いつつ、僕はサイコソルジャーを始めたのだった。

今日もアテナちゃんは元気に歌っている(当然だ!!)。そしてゲームも順調に進み、最終面に入った所で、残り人数は8人ぐらいいた。私のいつも行っているゲーセンは異様に難度を高くしているので(サイコソルジャーは10万で1人増えて終わり)、こんな所でやられるはずはなかったのだが…〃キャ──ッ!!〃 1人死んだら、あっとゆー間に全滅!! ちくしょー、今日も僕は「──」君を越える事はできなかった。「もっとやってよー」とアテナちゃんの声がむなしく響いた。

僕は画面に向かって「ごめん…」と言うと、すぐそばの、つい最近入ったばかりのスーパーハングオンをながめた。すると、人だかりの中でプレイしているのは、ナントこの店の店員ではないか!!

何だあんにゃろー、と思いつつ見物していたら、うまいのだ、この店員が…。何とエキスパートコースで13、4ステージまで行きやがった。(その店員はいつも客と一緒にやっている。)そして入れたネームが「──」!!

ふざけんじゃねーよ、こんにゃろー!! 店員のくせにゲームするんじゃねーよ!! 僕は一発ぶんなぐってやろうかと思っちゃった。ただ店員がひまつぶしぐらいの感じでゲームしてるとゆーのならまだ許せるのだが、この店員の場合、立派に店内にハイスコアの紙をはってるし、極めつけは、このゲーメストの「めざせハイスコア!!」の欄にもしっかり載っていたという事!!

お前のせいで、オレはサイコソルジャーもアウトランもゲーメストに載ることができねーんだぞ!!

確かに、あなたが上手いのはわかります。ただ客が大勢いる前でやったり、名前を登録したりするのは絶対やめてほしいのです。サイコソルジャーだってアウトランだって、僕が何万つぎこんだか知ってんの? もっと我々ゲーマーの心も考えてほしい、と僕は思ったのです。

(山形県・IDA君)

★いやー、うーん、君の気持ちはよく分かる。プレイヤーとして、ハイスコアに名前をとどめてやるぞ、という意気込みもファイトもすばらしい。

でも、こういうことも考えられない?

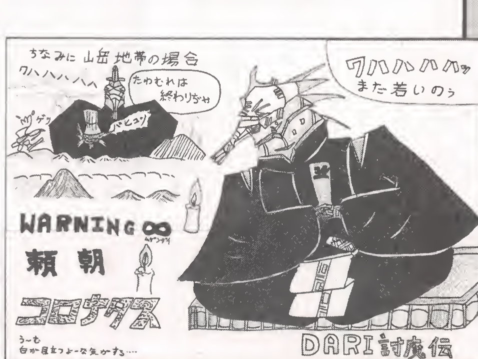
そのハイスコアラーは店員である前に、プレイヤーなのかも知れない。実際、ゲームがなによりも大好きで、同じアルバイトをするならゲーム場で、とアルバイトをしている人は、私たちの周りに沢山いるよ。そういう人たちも、ゲーメストでは、(ハイスコアに応募できる)プレイヤーとして、もちろん認めているよ。

問題は、(その店員が)勤務中にも自由にプレイできるとしたら…ということ。確かに、一般プレイヤーはお金と時間の面で不利だね。まいっちゃうかも…。

でも、IDA君、めげずに頑張って! 最後にものをいうのは、実力なのだ。



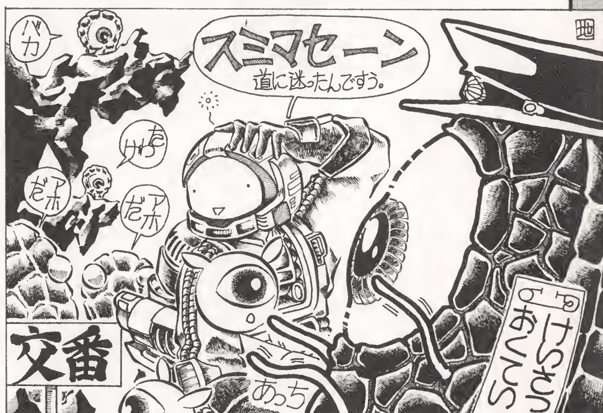
▲(神奈川県　ジグラット君)
★オミゴト!! このゲームに隠されたドラマが感じられます。もちろんカードあたり。



▲(東京都　傀儡甚内君)
★何故か妙〜〜にあってるんですけど?

ゲームはバクハツダっ!!

バクハツすればモノが飛び散る今回はちょっぴり脱線だぁー



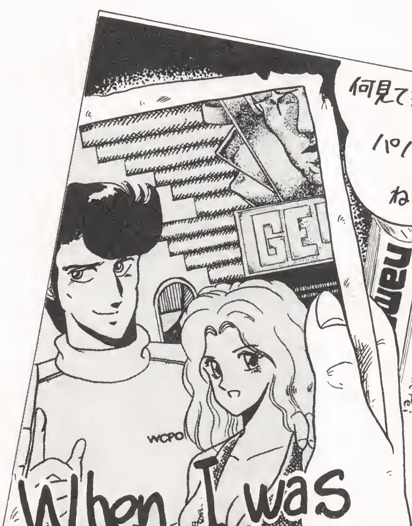
▲（茨城県　地球丸君）
★おくていはどーやって安全ピンをつけるのでしょうか？

おいらの街でも ゲームはバクハツ!! しちょります

☆最近この栃木県にはSEGAのロケーションが目立って増えてきました。昔はこの地はUNIVERSALの力が強かったのですが、いつかどこかに消えて以来混戦状態となりました。そこで一歩抜き ん出たのが、SEGAだったのです。
　そしてついに、小山にもSEGAのロケーションが昨年12月の終わりに開店しました。
　小山駅まん前の3階建てのこのお店、店員さん達は非常に話がわかる人達で、とても気持ちよくプレイできます。少なくともキ○カ堂のゲーセン店長のような「マイペット・スプレー攻撃」(何も言わずにプレイ中の画面にスプレー噴射！　雑巾でふきふきしてくるのダ…)といった露骨ないやがらせは皆無です。
　さて、この店「ゲームランド小山」の責任者は　夜中に農道にて暴走し、80Km/hでガードレールに突っこみ、車は全損。なんと無傷で生還し、なおかつ「いやー、アウトランと間違えちゃってさぁ。ウーム、スターレットには当たり判定がちゃんとあったなぁ」という一大語録を残した弱冠22歳、早○竜○さんです。
　こんな楽しいお店もゲーメストのハイスコア欄に参加させていただけますか？
（栃木県・天谷登君）
★若い店長さん、命があって良かったね。ところで、○ン△堂の店長の「マイペット・スプレー攻撃」にはまいった。インケンかつ度胸のある店長さんだ。でも、マイペットの噴射にもめげず、お出掛けの皆さんの辛抱強さも見上げたものだよ。

これこそ体感ゲームの真ずいか!?

☆○月×日、私が友達のSと某ゲームセンターに行った時のことです。Sは「ゲームセンターに来るなんて3年ぶりだー」とほざいていたので、ぼくの大得意の「スーパーハリアー」をやらせてみたんです。
　ゲームスタートすると、軽快にムービングシートが「ウィーン、ヴァーン…」とゆれはじめました。私がふとSの顔を見ると、彼は顔をまっ青にして、しかも体はケイレンしているではないですか。…と同時に「ウェ——ッ」と私の顔にむけて、「汚物」をおもいっきりはきかけたのです。
　その後すぐ家に帰ったのですが、もう悲惨ですよー。服はにおうし、周りの人には汚い物を見るかのような目つきで見られるし、帰りがけには大笑いされるし…。
　最近はこのことが頭からはなれなくって、メシもろくに食えない次第です。ちなみにSとはそれっきり会っていません。
（兵庫県・石黒誠治君）
★くるやあぁ——っ!!　きっちゃねーっ!!　しっかし、アウトランで寝てしまうオジサン（4月号）とか、エンデューロレーサーでひっくり返った人（これは良く見かける）とか、セガの体感ゲームは話題に事欠きませんなあ。



▲（神奈川県　佐々木無宇さん）★若かりし頃のアルバトロス。そして時は流れ…母親はレイラかな？

不幸は突然やってくる 悲劇のプレイヤー・私の場合

☆某月某日・私はゲーセンでゲームの順番待ちをしていた。「ヒマだからゲーメストでも見るかぁ」と、バッグの中からゲーメストを出し、読んでいた。…そこで気付けばよかったのだけど…いつもの、本を歩きながら読むクセが出たらしく、その場から約10mも歩いていた。
　そこで悲劇が起こった!!
　「ガツッ!!」…なんと右側にハングオンがあって、かたむいた時に見事頭にぶつかってしまった。…「ゴン!」。よろめいた勢いで、今度は左のアウトラン（モニターの角のところ）におもいっきりぶつけてしまった!!
　ん？　と我にかえると、約10名のガキ（俗に言うペッタン坊や）が大きい声で「あー、そこの兄ちゃんチャック開いてるっー!!」……はっきり言ってムカッときて、ガキに30ポイトンのダメージをくらわせた。（おめー、子供いじめちゃいかんぜよ。㊗）
　ああ、そう言えば、ゲームの順番持ってたんだーとゲームの所に行くと、「あ、お客さん、もうすぐ6時なんで…」の声。
　結局私は何をしにきたんだぁー!!　と思い、ムカついてジュースを買おうとしたら、サイフがない。「アウトランの所にサイフ置いてきたぁーっ」。取りに言ったら、さっきのペッタンが100円を山わけしていた。
　本当にツイてねえなぁー…私は肩を落として夕日に向かって歩いたのであった。
（岩手県・はちのこのこ君）
★二度と言わず三度まで…これはただごとじゃない。何かの、多分景清のたたりに違いない。ただちに「源平討魔伝」をプレイし、景清の霊を慰めよう。いいことあるかも、アーメン。

ゲーセンによくいるヘンなヤツ!

☆源平討魔伝をやって、安駄婆に「お前の力はそんなものか!!」と言われ、「お前はそれしか言えんのか!」と言いかえした友人K。僕は思わずひでぶしてしまった。
（茨城県・源平討魔伝君）

☆先日ジャンボウをやって、私はバニーちゃんをどんどん脱がしていった。ちょうどラスト1枚（上半身は何も着てない状態）にした瞬間、となりで飛翔鮫をやっていた人が、こっちのジャンボウに気を取られて死んでいた。
（三重県・雀鬼君）

☆自分がプレイしている台のまわりに人が集まってくると、イスから立ち「だあーー!!」というおたけびをあげ、右手で「シッシッ!!」という人。ちなみに会社員で、ロードランナーシリーズしかやらない。
（大阪府・ELPEO・EBU君）

☆ゲームをやる前に、おもいっきり「自分はうまい」と自慢しといて、1面ですべて死んでしまうヤツ。
ゲームで連射する時、わざわざ「連射レンシャれんしゃれんしゃ…」と言いながらするヤツ。
（東京都・柳田大志君）

★とっぴょうしもない人や信じられんようなことが、この世の中にはゴマンとあるもんだ。おもしろいネタをどんどん送って! 待ってるよ。

あれ? 何かやっぱりヘンですか?

今月のおめでたい方

破壊の剣君（千葉県）の場合



☆彼は今年の2月頃うちのうら庭に出現した、ポッポーズの"パパ"さんだそうです。4月ごろまでうちの冷蔵庫にいましたが、北（注…北…どっかの惑星）へ帰っていきました。
来年また来るそうなので、FC化記念にアテナのカードをもらっといてくれとのことです。

★私は雪国出身だから、この程度の雪ダルマじゃビックリしないよーだ。もっと技をみがいてからTELカードを狙ってくれたまえ。ワッハッハッハ!!



◀（埼玉県 古葉美一君）★あのオヤジがこんなにカワイクなるなんて…。



◀（北海道 増田精二君）★表情がいいですなー。いいメイワクの小夜ちゃんでした。



▶（福岡県 佐喜代君）★本当マークのハンコを押せば、「ナマケモノが見ていた」の世界だね、これ。



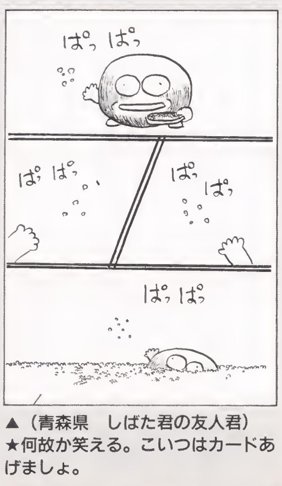
◀（千葉県 江波戸孝一）★胸のTAROSUKEマークがなかったら、何を言いたいのかまったくわからないところでした。



▶（兵庫県 能転樹君）★この本はファミコン誌ではありまへん。

▼（大分県 姫野和人君）★うなされるプロコ。彼の苦悩が見事に出ています。カードあたり。

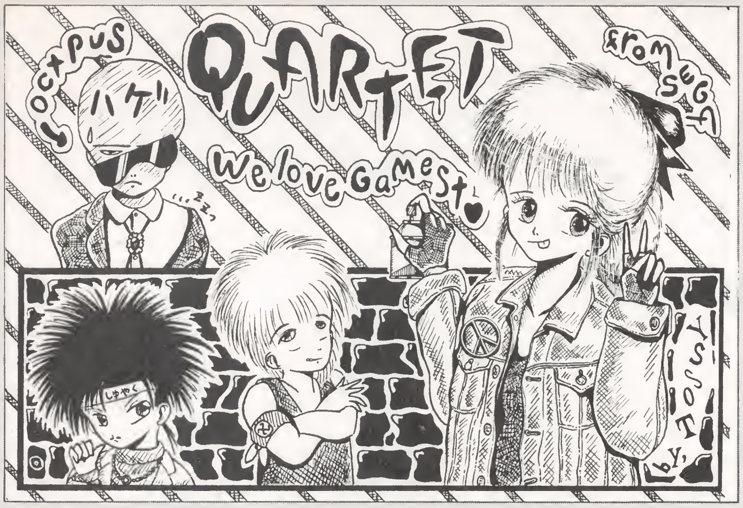




▲（青森県 しばた君の友人君）★何故か笑える。こいつはカードあげましょ。

▼（東京都 伊藤悭君）★せっかく花をしょって出てきてみれば…これじゃアチャがかわいそう!?

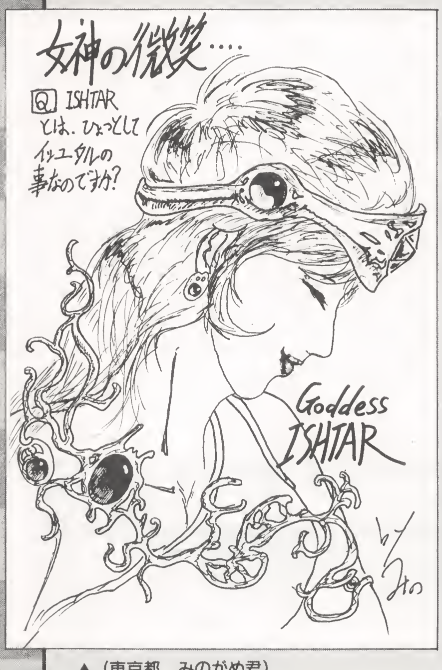




▲（北海道　井斉後行君）エドガーがサンプラザ中野に見えるのは私だけ？



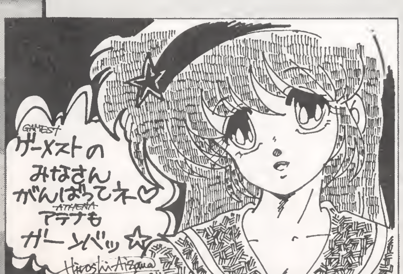
▶（岐阜県　阪口幸靖君）
★色っぽいマリちゃんですな。寝顔かな？



▲（東京都　みのがめ君）
★イシター＝イシュタル。カイはキ神からとったのかな？　バビロニア神話のお話でした。

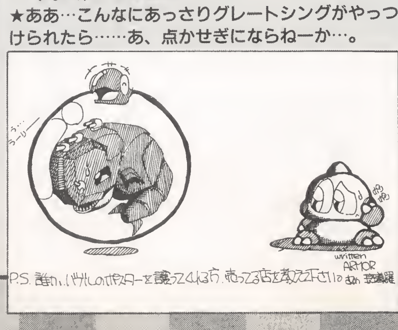


◀（長崎県　吉崎大次君）★生き生きとした表情のモモ。でも、どーせ後で泣くんだよ。（クリアすれば泣かねーか!?）



（秋田県　あいざわひろしさん）
★ううー、こんな声を聞くと涙が出そうになる!!　がんばりまあーす♡

▼（埼玉県　斑導羅君）
★ああ…こんなにあっさりグレートシングがやっつけられたら……あ、点かせぎにならねーか…。



コスリのもんだい

それそろ出つくしたかな？ まだまだと思ってたけど ここらで頭を冷やして コスリとその後のテーマを 考えるのも悪くはないぞ 「じゃりん子ちゃーん」 どうぞ！

やめられない止まらないコスリは喫煙問題と似ていない？

☆6月号はコスリについての大論文なるものが載っていましたけど（29頁）、もうコスリについての答えのようなものは、これで出つくしたような気がするんですよね。（ちなみに僕はコスリ否定のケイレン派です。）これ以上は意見交換のようなものは出にくくなるんではないでしょうか。

――「問題があれば解答はある。でも正解かどうかはその人次第」（6月号）――結局はそうなのかもしれません。

やってる人にはやめられないし、やめればとたんにつまらなくなる。やらない人にとっては機械が傷つくのを見るのは耐えがたいことだし、ボタンがバカになるのもいい迷惑。「やってはいけない」「そんなの勝手だ」「邪道をするな」「そう決めつけるな」「俺はコスリが嫌なんだ」「嫌ならやらないでいいじゃないか」…ケンケンゴウゴウ、丁丁発止。コスリはいつも非難の的。

しかし、やってる人はやめられないし、やりだしたら止まらない。とどのつまり、自分がよければそれでいい――。

4月号のSP2君が言うように、もうコスリはいくら言っても防ぎようがないところまで来ている気がします。僕が思うに現在こすりをやっている人は、つまるところ機械や身体に及ぼす弊害が分かっている上でこすっているわけで、こすりの魅力にとりつかれている今、何を言われてもやめる気にはならないんでは？

と他人事ながら考えてしまいます。そこで、今後コスリ否定派の意見は、コスリによる弊害の意見よりも、6月号で最好調ジュンさんが言ったように、「こすらなくてもゲームは楽しくできる」というようなことについての意見をメインに載せたらどうかと思います。

「たかがコスリ」かもしれませんが「されどコスリ」ではありませんか。いくら時間はかかろうとも、ゲーマー一人ひとりが気持ち良くゲームをプレイできるように、みんなで努力し合おうではありませんか！

P・S…「やめようとしてもやめられない」「やらない人にはいい迷惑」コスリってタバコの喫煙問題に似てません？

（福島県・じゃりん子大野君）

★熱く楽しく延々と続いたコスリの問題も、そろそろ終幕に近づいたかな？　賛否両論いろいろあるけど、意見を交換することはいいことだ、熱くなれる面白いテーマを待ってます。

こちらこだわり派

ありますあります！こんなゲーセン

電源切り魔のオバはんとボクはゲームをしました

☆5月号の〝ボツはいやだ〟で、ゲーム中に電源を切られたと書いた人がいました（ペルシャが好き君）。その中でゼビウスをやっていて追い出された友達がいると書いてありましたが、何をかくそう、それは私です。

ペルシャが好き君とは中学でクラスが同じで、よくこの話で盛り上がっていました。

僕の話をここでご紹介しましょう。僕は2回あります。

1回目は僕が中学1年の時のことです。そのころゼビウスがすごく人気があって、ゲームセンターに行ってはゼビウスをしていました。

ある日、「ニ〇イ」〇久〇店にゼビウスがあるという情報を仕入れました。学校が終わると、すぐニ〇イに飛んで行きました。ありました、ゼビウスが！　50円を入れ、ノーミスで16エリアを突破しました。

そして7エリアぐらいからまた始まるわけやけども、その繰り返しをしているうちに自機が何機いるか分からない位までたまりました。周りにいた人が「おい、すげえぞ、あいつ」などと言っているのが聞こえてきました。

その時、例のオバはんが出てきました。最初（なにもんやこいつ）と思ってやっていると、オバはんが「こらぁーやめんかー、何時間やっとんねや」と大声を張り上げられ、あぜんとしてしまいました。

そこで、僕はゲームをほっといて「なにをぬかしとんじゃ、こら」と大声で言い返してやりました。そしたらオバはんは黙って電源を切って行きよった。

こんなことを知らん顔していられるわけがないので、オバはんを追いかけていき「カネ返せや」と言いました。でも、オバはんは「あんたに返すカネはない」と言うんだから。この一言が僕に怒りの炎をつけたのです。僕はオバはんをなぐろうとしましたが、ここでなぐったら自分の負けやと我慢して、言いたいことを言って帰りました。

それ以来、2年間ずっと行きませんでしたが、ある日、もう一度行きました。それは中学3年の冬。受験がせまっているのに行き、バブルボブルをやりました。4時間ほどかかって999万9990点いきました。でも、それから3時間ほどやったので、また例のオバはんがきました。やはり健在だったのです。

この時は、友達と5〜6人でいましたので、ゲームのまわりを取りかこんでもらい、オバはんがのぞき込んだら、まわりの友達がオバはんをにらむというパターンに成功しました。それ以来、そのゲーム場には行きません。

（京都府・吉田憲史君）

小さな戦士にも大きな誇りがありますよ

☆先日、ちょっと驚いたことがあったので、ペンをとりました。

6月号にも掲載されていましたが（〝未成年だってお客だよ〟25頁）、16歳未満PM6追い出しについてです。

その日、私はいつものように街のゲーセンに入ったんです。最近人気のある、某社のゲームが目的でした。

案の定、先客がいて必死にプレイしている男の子です。「えい、こいつう〜」などと夢中で、敵とやりあっている彼の姿は、とてもけなげで、私も待ちながら応援していました。

彼はいく度かの失敗にもめげず、5番目のボスに向かっていくところだったんです。PM6。突然、店のバイトの兄ちゃん連中（1人じゃないところがこわい）がきて、彼のプレイをじゃまするんです。当然、彼はミス。「わ〜ん」なんて笑って言ってはいましたが、残機で立ち向かおうとするのも束の間、今度は店の兄ちゃん。信じられないことに、レバーを止めに入るんです。結局、その子はゲームオーバーで去って行きました。

しかし、私はその兄ちゃんに腹が立ってしょうがありません。PM6の規制はそんなに厳しいもので、またゲームプレイ中にもあてはまるものでしょうか。そうだとしてももっと違った対応の仕方があるんじゃないでしょうか。

ちなみに、私は18歳ですけど…。

（大分県　MARIONII）

お互いに楽しんでこそゲーム場じゃない？

☆5月号（49頁）のペルシャが好き君の文を読んでいて、「これは一言言わなければ」と思い、手紙を出します。

ぼく達がよく通っているジ〇イ〇ル中〇店のことなのですが、そこではまずプレイヤーが長時間ねばっても文句は言いません。

それに同じ「ニ〇イ」のプレイランドでも、そのようなことは言わないし、またスーパーマリオなどの半永久パターンの知れわたっているような機種には「何万点になったら他の人に変わって下さい」と張り紙をはっています。

それに、これはちょっと余談ですが、両店でもお金がつまったりした場合、係員の人に言うと、直してくれるのと同時に、クレジットを2枚ほど追加してくれます。

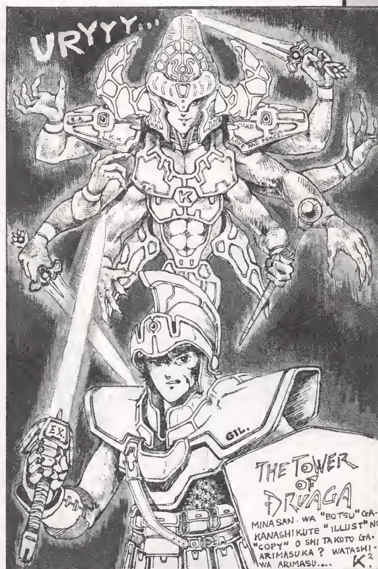
こういった店の人と我々客が互いに楽しんでゲームをするのが真の？　ゲームセンターのありかたと言えるのではないでしょうか？

ただでさえ、ゲームセンターは多くの人達からあまり良く思われていないのが現実です。だからせめて、客と店員が明るく楽しくつきあって、ゲームセンターをより良くするように努めなければならないと思います。

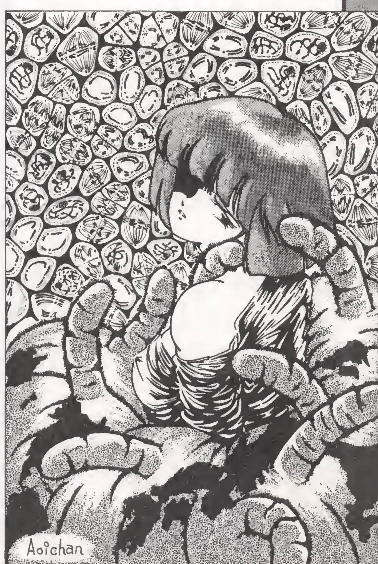
一人前のことばかり言いましたが、読者の方の中でもこのように思っている方がいるかも知れません。

もう一度、「ゲームセンターとは何か」ということを考えたらどうでしょう。

（福岡県・KO君）



▲（東京都　K² 君）★こんなにかっこよくドルアーガを書いてくれたのは、君が初めて。ドルアーガも草場のかげで喜んでることでしょう。



▲（岡山県・あおいちゃん）
★エイリアンシンドロームですか。こいつは助けがいがありますね。

★電源切りのオバはんと対等に立ち廻った吉田君、君はなかなか根性がある。でも、あまり調子にのってはいけませんぞ。バブルの後の3時間は余分じゃない。ほどほどに。

福岡のKO君の良識あるご意見、ごもっともです。

大分のMARIONII君のお便りは、君の人柄が分かって、何かすがすがしい気がしました。

三者三様、楽しいお便りありがとう。

（T）

笑いのメガトン爆弾を待っているぞ パロディゲーム大集合

★笑いは人間だけが持つ最高の知性であーる…なんてキザにパロってパロって笑いましょ!!

これぞ源平討魔伝II? 走れ安駄婆!!

☆1192年、景清の活躍によって頼朝は倒された。だが生きのびていた義経が、北海道は網走に魔の国を造るべく活動を開始したのだった。そこで今は亡き景清にかわって白羽の矢が立ったのは、なんとあの安駄婆さんだった!!

天帝の命令とはいえ、老体にムチうって戦う婆さんの姿には、君も感動することだろう。しかし最もすごいのは、北条政子や静御前とのすさまじい女の戦いだ!! このシーンだけで、メモリーの7割を使っているというウワサだぞ。

なお、婆さんを30秒以上連続して走らせると危篤に、45秒で成仏してしまうので、気を付けてくれ。

婆さんの攻撃方法は、プレイヤーからアイデア募集中だ。あて先はゲーメスト編集部で6月31日しめ切りだ。どしどし応募してくれよな。

(愛知県・はまきた原人君)

★最高だ!! 君にはTELカード100枚とダライアスのゲーム筐体をプレゼントしよう。

(…と、ここまでがお便りなのでした…(御))

(愛知県・はまきた原人君)

★「やられた!!」という感じ。お便りの後の、私の一言まで書いてきたのは君が初めて。ゲームパロディ自体は大したことないが、意表をつく★の攻撃で松竹梅の竹です。(TELカード&筐体なんて、あげないよーだ!!)



▲(富山県　神日月螢君)
★カイはアミバか!! ギルはいいメイワクだなあ。

ご応募ありがとう

ゲーメスト・オリジナルTシャツのデザインが決まったぞ 転清君(神奈川県)の作品でーす

★5月号で、ゲーメストTシャツのデザインを募集したところ、たっくさんの気合いの入ったデザインが届きました。

結局デザインは神奈川県の転清君のものに決定。君にはお礼としてまっ先にTシャツを送るからね。

さてさて、このTシャツはこれからこのコーナーでもプレゼントするわけで、こいつは皆さん、はりきってお便り出すしかないね。というワケ。

おっと、これはまだ㊙だけど、(原稿に書いてて㊙も何もあったものじゃないな…) 近日中に新しいデザインのゲーメストアイランドテレフォンカードもできる予定だゾ。期待しててね!

Fire. Fire!! アタマソルジャー

☆199X年、地球全体に頭を刈られたくない組織「カルナ」が、ハゲのおそろしさのあまり、床屋に攻撃をしてきた!! それに対抗するべく、2人の床屋「麻宮ハテナ」と「シラケンスウ」がカルナの頭を刈ってゆく!!

ハテナの武器はバリカン、シラケンスウの武器(?)は「秘孔」だ。ハテナの額に文字があらわれた時、ハテナは「お前らゆるさんぜよ!!」と声を発し、バリカンヨーヨーを使用する。

そして敵が「あべし」と言う時、シラケンスウは、核爆発によって敵のアタマをすべてハゲにしてしまう。ここで困ることは、この時ハテナとシラケンスウのアタマもハゲになるということだ。

さあ、軽快なBGMにのって「カルナ」のアタマを刈っていこう。

おまけ…ファミコンカセット「ハテナ」を買うと、アタマソルジャーのBGM「ハゲの坊さんのお経」カセットがついてくる!! これはもうゲームの新境地!!

(石川県・安藤豊君)

★バカバカしさでは今月のお便りの中でもトップクラス。しかし、アタマソルジャーのBGMに今一つ工夫が欲しかった!! だって、お経じゃこのゲームに合わないんだもん。…とは言っても、松かな。カードあたり。

破壊行為への欲求解消 破ギャン(ハギャン)

☆まず10円玉を投入し、2m4方のオリの中へ入る。そして手持ちの武器(木刀、大かなづち等)でハギャンの頭部を力の限りなぐって、中枢回路を破壊すれば勝ち。

しかし、殴り方が甘いと、パンチ、キック、頭つき、火炎攻撃などが君を狙ってくるので、すかさずよけなければならない。ハギャンのパンチは200キロの威力があるので、直撃をくらったらひとたまりもないぞ。

また、ギョエーメスト大学人間工学部のハッフマン教授によると、「1万人目が頭部を殴ったとき、ハギャンは頑丈なオリをぶちこわし、ゲーセンを血の海にし、3日3晩暴れまくる。そして内蔵された500キロ爆弾により自爆するであろう」と述べている。

(東京都　TNT東中野君)

★そんなあぶねー物ゲーセンに置くんじゃねー!! ったくもう…でも私はこんなの大好き(危ねーなー)なんで、竹の上ということかな?もうひと息でカードだね。

うーん、今回のパロゲーは全体的にハイレベルだったので、私も選ぶのに苦労したよ。

ゲーメストに物申す▶ なぜ!? セガの記事が少ないよー

7月号はマップ特集でしたが、どのゲームも私がかねがねほしいと思っていたマップがほとんど載っているのにはびっくりしました。

しかし、私としてはセガのスーパーハングオンの道路マップみたいなものをのせて欲しかったと思います。マップがだめなら攻略につながる数々のテクニックなどの記事を期待してたのですが、7月号にはスーパーハングオンに関する記事はありまんでした。

あのゲーム、私のような、お世辞にもうまいといえないプレイヤーにとって、自力でゴールするのは、ちょっと無理だと思いませんか? 敵バイクの動きはインケンになってるし、ターボで加速するすぐあとに、急カーブがくるようにコースがつくられていて、完全にコースを覚えてないと、確実にクラッシュしてしまいます。そのへんもよく考えて作ってほしかった。だから、といっては何ですが、私としてはゲーメストの記事に期待したいのです。

しかし、それにしてもゲーメストでは、タイトーやナムコやコナミに比べてセガのゲームの紹介記事が少ないように感じるのですが、なぜなのですか?

(東京都・セガ命KSY君)

ご商談コーナー

やはり〃信用第一〃

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

●売ります

☆ゲーム基板、クラッシュローラー、ディグダグ、タイムパイロット、アミダー等、古いゲーム達ですが、ゲーム基板だけでも持っておきたいというマニアの方に（完動品、配線図付、送料込み）を3000円で。詳しくは60円切手同封でお願いします。

（〒780 高知県高知市一宮326−34 田村拓也）

☆基板売ります。怒、サーカスチャリー、ファニーマウス、プロレスリング、ブレイウッド、スイマー。返信用切手入り封筒でお願いします。

（〒214 神奈川県川崎市多摩区三田2丁目1−19 潮学生寮内 新妻澄人）

☆ゲーム基板リブルラブルを12、000円で売ります。買ってくれた方で、ファミコンをお持ちの方には、ディスクソフトのレリクスかオトッキーをサービス。

（〒123 東京都足立区西新井栄町1−13−9 星川里士）

☆なんとあのボタンが四角でコードがグレーのFC（完動、箱と説明書付、1983年もの、美品）を売ります。まずは往復ハガキで。

〒836 福岡県大牟田市高砂町38 大川泰典）

●買います

☆ビデオゲームのアテナ、サラマンダ、ザ・リターンオブイシターの基板を筐体つきで安価で譲って下さい。送料はこちらで負担します。

（〒936 富山県滑川市上小泉1741−1 黒田泰志）

☆アーケードゲーム基板ファンタジーゾーンを安価で譲って下さい。送料はこちらで負担します。Wハガキに値段を書いて下さい。

（〒053 北海道苫小牧市浜町2丁目6−2 高橋秀樹）

☆源平討魔伝、やりあきた方安く売ってください。

（〒334 埼玉県鳩ヶ谷市大字三ツ和1221 阿部道）

☆アーケードゲーム筐体、および基板、バブルボブル、源平討魔伝、ファンタジーゾーン、奇々怪界、リターンオブイシター、ドルアーガの塔、魔界村など。いろいろおしえてくれる方お願いします。

（〒593 大阪府堺市上野芝向ヶ丘町4丁1340の2 宮田和幸）

●交換その他

☆僕の持っているマッピーとディグダグのチラシをただで差し上げます（価値があるぞ）。欲しい人は最近のゲーム事情をどう思うかを書いて、60円切手2枚を同封の上、左記まで。手紙をくれた人の中から僕の気に入った人50人にマッピー、ディグダクいずれかを差し上げます。

（〒820−01 福岡県嘉穂郡庄内町有安字鳥羽15 庄内ハウス202号 水嶋誠）

★最近このコーナーで「基板、筐体買います」ってお便りが多いけど、みんな、これっていくらぐらいが相場かわかってるのかな？（ちなみに基板はニューゲームだと約15万円、筐体は新品の安い方で7万円ぐらい）

仮に基板と筐体を手に入れたにしても、はたして上手くあつかえるのか私は疑問を感じているわけでした。（基板&筐体の入手法、価格等知りたい人は、ゲーメスト第3号を見るべし！）

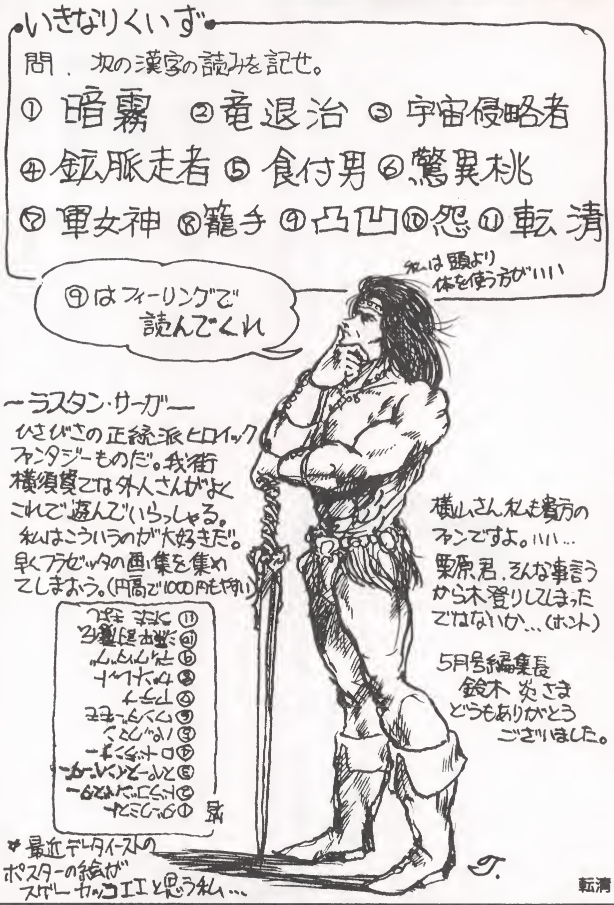
お便り待ってま～す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

いきなりくいず!!



転清

（めざせ!? 編集部?）

―何故かこんなお便りが最近増えている―

☆突然ですが、もしよろしければ私もスタッフの一員にしていただけないでしょうか。私は水曜日は1日空いております。返事のないのは良い証拠といいますが、こればっかりはどうかわかりませんから。

（神奈川県・短大2年生）

☆高校生になりました。高校生の間、ゲーメスト編集部に入門。ライターみたいな仕事をしてみたい。

（神奈川県・高校1年生）

☆私もライターみたいな仕事をしてみたいのです。よろしければ誌上で返事下さい。

（岐阜県・JPF）

★と、まぁほんの一部だけ紹介したわけだけど、雑誌ライターというものに興味を持たれるのはわかります。というわけで、ライターの条件というものをリストアップしてみよう。

①ゲームが上手いのは十分条件。ゲームの知識もあり、何よりも文章力のある人。

②責任感が強いこと。約束を守れること。約束を守れなければ、仕事はちっともすまない。

③時間の融通がきく人。（突然「明日取材だよ」と言われても対応できる人＝高校生以下は原則としてムリ）。

④週に最低1日は新声社に来れる人。又、来れなくても確実に連絡がとれる人。

他にもいろいろあるけれど、絶対必要な条件ってこんな所かな？

誌上匿名うちあけ話

【第四話】

しゃべることも笑うことも禁制のゲーム場なんて…なんなのさ！

作・野村流紋

　さて君達は最近ゲームセンターで楽しく過ごせているかな？　今回はある人物のせいで楽しい気分をこわされたっていう、某大手メーカー直営店の常連さんの話だ。

「あのおっさんは一体何様だっていうんだろーね、全くさ。何で俺があんなこと言われなきゃならないわけ？　あいつのせいで、あの店自体に行くのが嫌になっちゃったよ、もう」

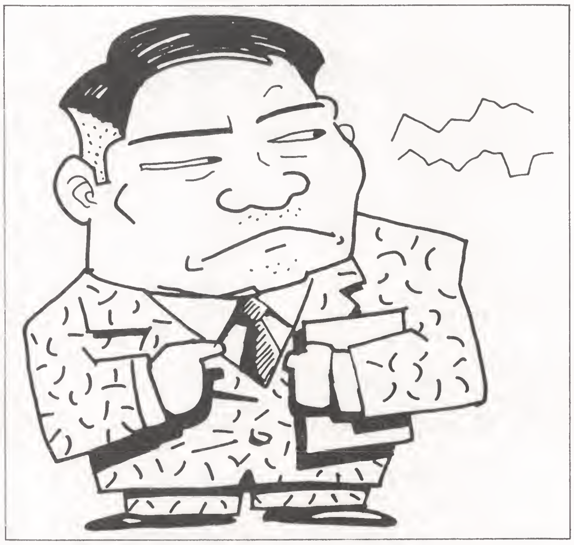
　のっけから怒爆発してますが、彼が誰に怒っているかというと、どうやら、その某大手メーカーのその地区の直営店の営業部長さんだか何だからしいのだ。ま、何に怒っているかは彼の話を聞いて下さいね。

好きな店で

「その日もいつものようにその店に行ったんだ。それで、その時はちょうどそこの店のアルバイトの人と話をしてたんだ。そのアルバイトの人もゲームが好きだから話してて楽しいね。

　そしたら、そこにそのおっさんが来たんだ。そのおっさんは来るなり俺のことやな目付きで見るんで、なんとなくムッとしたんだ。その時はそのバイトの人に何か言ってバイトの人といっしょに行っちゃったんだ。どうやらメーカーの人らしかったけど、その日、そのおっさんは帰る前に、はっきりとじゃないけど、なんとなく『ゲームやらないんなら来るな』みたいな事言ったんだ。これには腹が立った。

　何で俺がそんなこと言われなきゃいけないわけ？　そりゃあ今丁度ゲームをしてなかったけど、ふだんはよくゲームやってるし。それじゃぁ俺達はゲームセンターに来たら、すぐにゲームやって、終ったらすぐに帰らなきゃいけないのか？　ゲームセンターで友達なんかとゲームの話とかしてちゃあいけないっていうのか？　ゲームセンターってそんな所なのか？」



　ゲームだけしか出来ないゲームセンターなんて、さぞ素気ないんじゃないかと思いますが、彼には実はさらに追いうちがかかったようです。

ムッとしますよ

「そいつが帰った後に、バイトの人が話してくれたことで、また腹が立ったんだ。

　その前に話していたことっていうのは、実はあるゲームの難易度のことで、今のランクよりも一つ落とした方が面白いんじゃないかなっていう話だったんだ。で、そんなような事をバイトの人が、そのおっさんに言ったら、そのおっさんは『そんなこと言う常連はいらない、来なくていい』って言ったんだって。

　何だってんだ、一体!!　そんな常連はいらない？　来なくていい？　ふざけんなよ！　俺はおっさんのためにゲームセンターに行ってるんでも、おっさんにゲームセンターに行かさせてもらっているわけじゃないんだぞ！　俺達はただゲームセンターに行って、どんどんお金だけ使って帰ればいいって言うのかよ。

　あんまり腹立ったんで、このヘンのゲーム友達みんなに話したら、みんなも同じようなことあったって言うんで、みんなであの店に行くのやめようかっていう話も今盛り上がってるんだよ」



コイン投入口しか見えないなんて

　さてさて、お気に入りのゲームセンターが、だれかさんのせいで行くのが嫌な店になってしまったということで、今回の話はここまで。

　さてこの夏では、みなさんの意見、感想、反論、実際にあった事件などを実名で（秘密は守るぞ）募集しています。あて先はゲーメスト編集部内「誌上匿名うちあけ話」係まで。お便り待ってます。

　最後に、本文は本当のことです…じゃなくってフィクションですから、実際の団体、個人、事件とは無関係です。

RANDOM PICK UP

構成＝GOD鈴木

GAME CENTER IN TOKYO YAMANOTE

夏休みの計画はきまったかな？　北海道、沖縄もいいけど、東京にも来てよ。
東京は山手線（E電って言うんだって！）を中心に、ゲーセンを紹介したぞ。ぜーんぶ足を運んで取材したものだから、信用してもらって間違いなし、そんじゃ、行こうか!?

夏だ！ 東京シールハイクだ

これから紹介する東京山手沿線28の店に行って、ゲームして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらおう。

とは言ったものの、28店はしんどいね。君の小遣い、ぜーんぶぶっとぶことうけあいだ。

そんじゃかわいそうだということで、何も、全部のお店でなくて結構、廻れたお店の数だけのシールを、16頁のハガキにはって、裏に必要事項を書いて、編集部まで送って下さい。

くれぐれも日射病にならないように！

抽選で何かプレゼントがあるヨ。

☆あて先

〒101　東京都千代田区内神田1―15―15　柴田ビル

新声社ゲーメスト「シールハイク係」

・ゲーム場の印象・体験談もちょっと書き加えてネ。

・お店の人には、ちゃんと挨拶してネ。

ドドッと紹介しちゃおう 東京山手線沿線・ゲーセン

東京

一口に「東京のゲームセンター」と言っても、その環境、客層により多種多様なゲームセンターがある、というのが、実際に各地域・各店に足を運んで得た感想です。

例えば、新宿は場所柄賑やかな店が多く、特に歌舞伎町のようなゲームセンターの過密地帯では、内装がハデだとか、新製品のサイクルが異様に速いなど、他にあまり類のない傾向が見られました。

又、下北沢のジョイランドミナミは、下町的な気軽さと、お洒落な雰囲気を合わせ持ち、とても印象的でした。

つくづくゲームセンターはその土地柄を反映するものだと教えられました。

さてさて、それぞれのお店の取材対応ですが、これにも色々ありました。

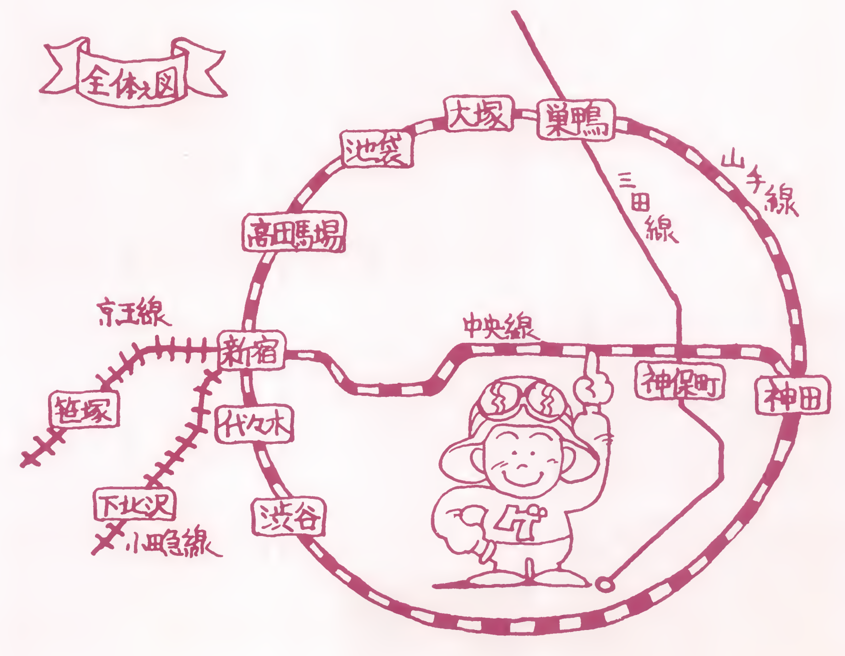
直営店では、なんといってもシグマ系。取材対応が実にしっかりしていて、社員教育が実に行き届いているなァ、と感心させられました。

逆に、新宿の某直営店で、取材に伺いましたと伝えてもカウンターの椅子に座ってた店員が立ち上がろうともせず、誰の許可を得て来たんだ、みたいな、つっけんどんな対応があり、がっかりさせられるお店もありました。

今回、あまり取り上げてませんが、個人経営のお店も対応が極端に別れていました。

親切なお店は快く取材を許可して下さったが、御茶ノ水駅そばの某店では、当初は取材をOKしながら、2度足を運ばせ、理由も言わず、当の責任者は姿をみせず、伝言による取材拒否にあい、取り上げることができませんでした。

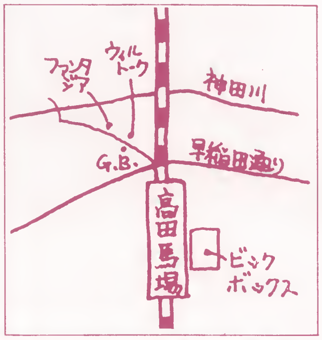
だんだん誌上匿名うちあけ話みたいになってきてしまいましたが、みなさんも実際にそれぞれのお店に足を運んでプレイしてみて下さい。そして印象・体験記なども、ぜひ知らせて下さい。



新宿 高田馬場

新宿は今、新都心と呼ばれている。西口にはノッポビルが競いあい、50階建てなんていうビルは上の方がかすんでしまうんだよ。ホントだよ。
反対の東口には新宿3丁目界隈から歌舞伎町と日本最大の娯楽街として飲食店やゲーム場が軒をつらね、夜になるとピッカピカの街に変身するよ。
ゲーメストの読者は、昼の明るいうちに出かけることをすすめる。特に歌舞伎町はアダルトが対象の店が多いので、友人同志よりも、新宿をよく知っている大人の人といっしょに出かけてほしいね。
とにかく、この巨大な遊びの街、新宿に安心して行けるゲーセンを見つけてきたよ。
ほとんどの店が100円コーナーだが、50円のお店も入ってるよ。
新宿からJR山手線で2つ目、高田馬場にも行ってきたよ。50円ゲーセンが多いのがうれしかったね。大学や予備校が密集しているので、平日はどこも混んでいるが、休日は割合空いているよー。





新宿スポーツランドNo.3

新製品のロケが多い店

通りに面した壁にたくさんの大きな窓があり、とても明るい雰囲気のお店。内装もトロピカルで明るく、いかにも新宿のお店といった感じ。
実は新製品のロケが多く、取材した時も、3台のロケが行なわれていた。
ちなみにサブマリン（ナムコ）とシーソー・ジャンプ（セガ）がある。かなり珍しいんじゃないかな。
㊟新宿区西新宿1−12−5
☎03−3344−0748





◀店員さん



ゲームスポット21

目と鼻の先にはスポーツランドNo.3があり、セガのお店が2店も並んでいるとても珍しい所です。
入口に筐体物、中はテーブルゲーム、奥がメダルゲームと、とてもオーソドックスなお店です。
テーブルゲームの配置の間隔が多めにとってあり、とてもゆったりしているのがうれしい。
㊟新宿区西新宿1−15−4
☎03−3343−0010



相原店長さん▼





新宿スポーツランド中央店

アダルトな雰囲気・土日満席

新宿駅東中央口から外に出て、映画館の武蔵野館が目印。そのまん前にある。4階建てビルのB1がビリヤード、1・2階がゲーム場、4階がレストランになっている。
この店は通称スポーツランドNo.1と呼ばれている（No.6まである）。
店内坪数はおよそ200坪と新都心新宿のどまん中にありながら、バツグンの広さ。ドドーンと大型筐体のゲーム機が置かれ、外からみると、いかにも〝カジノ〟という雰囲気。
ゲーム台数が250台というのも並はずれているが、大型筐体だけでも30台はあるというから一度は足を運んでみたいお店。
「お客さんに気持ちよくゲームをしていただきたい」と接客にはことに気をつかうという西村店長さんは、新宿らしくアダルトな雰囲気の店内にピッタリ。
特に夕方からは、女性同志やサラリーマン客でにぎわい、広い店内が土日は満席になるという。
大人っぽい君にすすめたい店だが、改装間近かというから、行く時は確かめてから行った方がいいよ。
㊟新宿区新宿3−26−2
☎03−352−1637







◀とても熱心な西村店長さん

新宿スポーツランド別館



◀中村店長さん

女性客の多い店だって…

〝新宿アルタ〟と言えば何？

「もちろん〝笑っていいとも〟」と答えるのが普通人。

「アルタの裏側にゲームセンターが3軒並んでいるよ」などと答えたらゲームマニア。

「新宿3丁目界わいには、なんと大小合わせて30軒ものゲームセンターがあるのです」なんて言う人は病院行きね。

アルタの裏には、事実3軒のゲームセンターがあって、その中にスポーツランド別館がある。通称スポーツランドNo.6。1階と地下に分かれており、ワールドビンゴやダービーなど大型メダルが40坪の店内でいばっている。

中村店長さんは「女性客の多い店ですよ」とさりげなくPRしてました。

㊟新宿区3―22―12
☎03―352―5353





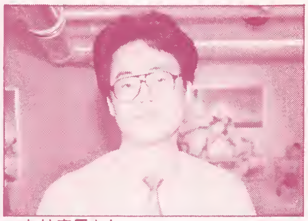
▼このあたり、ゲームセンター多いんですよ。

プレイシティキャロット新宿店

さすが新宿・オシャレな店



▲新製品ロケもある。



▲上林店長さん。

▼う〜んハデだ。



「友達同士の待ち合せの場所として、勉強の息抜きの場所として、仕事疲れを癒す場所として、もちろん、遊びをクリエイトする場所として思いきりenjoyしてください」と店長さん。さすが新宿だけあって、オシャレなキャロットである。

東京でガントレットIIがあるのは多分このお店とスポーツランド本店だけでしょう。時々、新製品のロケもやっている。

㊟新宿区新宿3―21―9
☎03―352―5346

新宿カーニバルプラザ

明るくて安心して楽しめる店

新宿の中でも一番の繁華街と言えば歌舞伎町かな？ 映画館や飲食店、ゲームコーナー等が密集している地域なんだ。中高生が一人で出かけることはあまりすすめたくないが、東京を良く知っている人に案内してもらうのは楽しいんじゃないかと思うよ。

その新宿の繁華街で、一番街というストリートのコマ劇場寄りに3軒のゲームセンターがある。駅から遠い方がセガの店。他の2軒は個人経営の店とシグマの直営店が並んでいる。

セガの店は、歌舞伎町という繁華街にありながら、ごくスタンダードなつくりで、家族づれが多く、アットホームな感じ。

「ご覧のように明るい店でしょ。安心して来ていただけますよ」と川上店長さん。

㊟新宿区歌舞伎町1―18―5
☎03―209―0025





▶さすがセガ系。



▶川上店長さん

ウイルトークイン・ルナパーク





小山店長さんです。

歌舞伎町のド真ん中にあるだけあって、雰囲気はかなりアダルトっぽい。

「台数が多い為、多少古くなったマシーンでも人気のある台を集めていますので、一度ご来店下さい」と店長さん。

ワイドスクリーンの宇宙戦艦ヤマトは迫力もの。一見の価値アリ？

このお店も新製品のロケが時々あるみたい。それとピンボールの新製品が早いそうな。

㊟新宿区歌舞伎町1―21―7
☎03―200―8085



◀ちょっとアダルトな雰囲気。

ゲームブティック高田馬場店

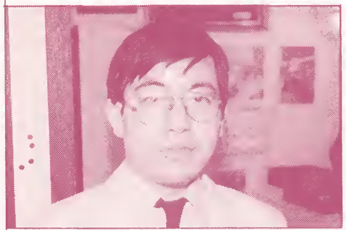
VGMを楽しめるのが最高

「ゲームマニア・フリークのメッカと呼ばれた当時の面影も、今は2面のハイスコアボードにわずかに残すのみ。とはいえG・Bスピリッツは健在。で、ゲーム好きは歓迎」と店長さん。

狭い割には、アップライトなどの大型機（アタリなど）が多いのがおもしろい。そしてヘッドホン端子が付いてる台が13台もあるのがうれしい（録音はダメ）。

学生街だから、平日は混んでるけど、休日は比較的すいているそうです。

㊟新宿区高田馬場3－2－15
第26東京ビル1F
☎03－362－9300



◀お気軽にどうぞ、と佐藤店長さん。





ジョイランドタイトー2000-X

明るく、広いお店。なんと言っても50円の台が多いのがうれしい。

タイトー系だけあって新宿にまだ2台しかない、ミッドナイトランディングが入ってました。もちろんその他の新製品もバッチリ入ってるよ。

26インチはあると思われるハレーズコメットが印象的。

㊟新宿区歌舞伎町2－36－3
☎03－209－0086



50円の台もあるよ。



▲ちょっと緊張気味の田中店長さん。



清潔・洒落た店構え。

ゲームファンタジア高田馬場店

メダルゲームならここだ

「軽快なリズムのBGMに合わせ、ディスクジョッキーさながらの店内放送。そして極めつけは当社自慢のダービーゲーム、ザ・ダービーMⅢの実況中継などエキサイティングな快適空間を常に演出しております」と店長さん。

さすがシグマ系だけあって「世界各国より、より優れたゲームマシンばかりをとり揃えたメダルゲームの専門店」です。高田馬場でメダルをやるんならここしかない!!

㊟新宿区高田馬場3－1－4
菱田ビル1・2F
☎03－371－8162



店長さんです。



とーぜん50円です。

1階の奥がメダルゲーム。

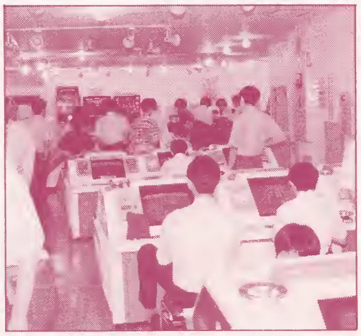


ウィルトークタイトー高田馬場

G・B高田馬場の目の前にあるのがこのお店。大型筐体以外はもちろん50円。店長さんがおっしゃる通り「明るく気軽に入れるお店」である。

新製品の「リベンジ・オブDOH」がさっそく50円で入ってるのもうれしいね。

㊟新宿区高田馬場3－1－4
☎03－371－8370



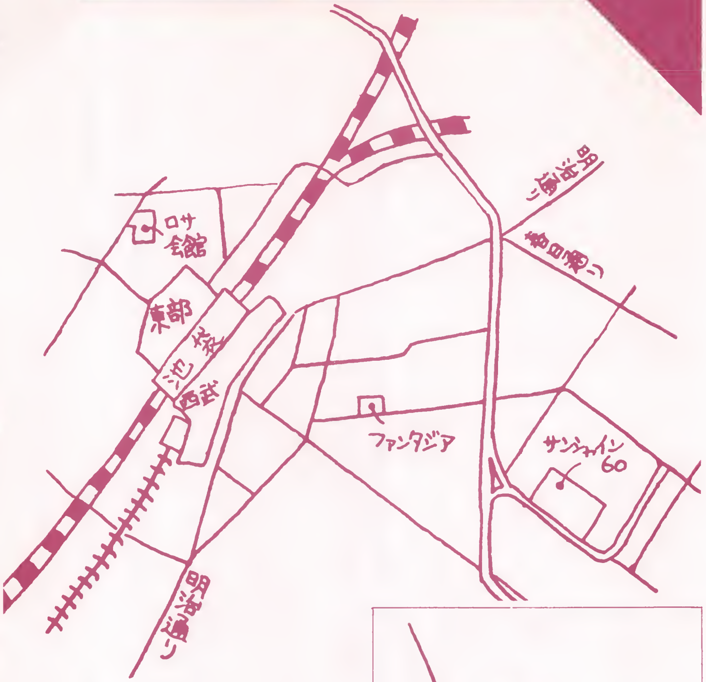
◀ほとんど50円だヨーン。

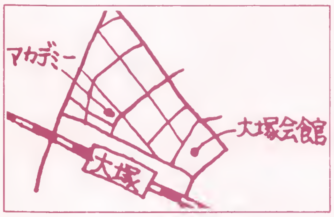


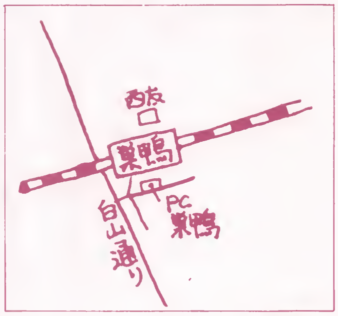
池袋 巣鴨・大塚

〈池袋〉
池袋東口（西武デパート側）には、かの有名なサンシャインビルがあり、ここには「ゲームプラザ・ザ・ゴリラ」がある。ここより少し駅寄りのサンシャイン通りには「ゲームファンタジア・サンシャイン店」があり、お店の雰囲気、持ち味は全く違うけど、共に規模において日本一を競い合っている。
もちろん、この他にも西口には沢山のゲーム場がある。
西口（東武デパート側）はご存知、立教大学があり、どちらかといえば学生の多い地域で、50円ゲーセンも結構ある。

〈巣鴨・大塚〉
大塚はJR池袋から1つ目で、巣鴨は2つ目。場所柄地元の人がやはり多いみたい。夕方は学校帰りの学生で賑っている。
ただしPC巣鴨は例外で、東京近県からも人が集まる。特に、夏休み等の長期休暇ともなると、北海道から九州まで地方からの遠征組もあり、マニアのメッカとなっている。







ウィルトークタイトー池袋店

新製品の入荷の早さは都内有数

「都内でも新製品の入荷が早い点においては、上位に位置する店であると思ってます。いち早く新製品を知りたい時は当店へ」と、店長さんが言う通り、実はこのお店、新製品のロケがよくある事で、マニアの間で知られている。新製品情報にうるさい君だったら、このお店を知らなかった、なんて事はないよね？
又、レディスディやバースディプレゼントなどのイベントもあるし、メダルコーナーもあるし、女性や一般のお客さんにも十分楽しんでもらえるお店である。
ちなみに、このお店にはちょって変わったバブルボブルがあるよ。

㊟豊島区西池袋1−37−12
ロサ会館1F
☎03−982−1270







ニューゲームをいち早く、というお客さんは当店へと田島店長さん。

ゲームプラザ　ザ・ゴリラ

あっと驚くゲームのデパート

本誌3月号でもすでに紹介済みのお店。まさしく「日本一広いゲームセンター」がここだ。奥の方に30円、50円コーナーがあるんだけど、これが実は穴場(?)。あっと驚くようなOLDゲームがあったりする。これだけでも十分遊びに来る価値があるゾ。
もちろん最新機種、大型筐体もバッチシ。詳しくは3月号を見てチョ。

㊟豊島区東池袋3−1−4
サンシャインシティー文化会館B1
☎03−983−0618







和佐木店長さん。

ゲームファンタジア・サンシャイン店1F〜3F

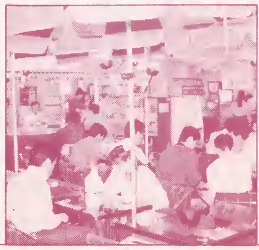
実に頼もしい池袋東口の顔

「池袋東口サンシャイン通り」の顔が、このお店。
1Fがビデオゲームとメダルゲーム。2Fがメダルゲーム。3Fがメダルゲームとビデオゲーム（100円2ゲーム）という構成。
「当店は坪数、マシン台数も世界最大のゲーム場であると思っております。それにともない、従業員の質、サービス精神、演出力も世界一を目指しております」と、実に頼もしい。アダルトなゲームセンターなのだ。

㊟豊島区東池袋1−14−4
シネマサンシャインビル内
1F〜3F
☎03−971−9601





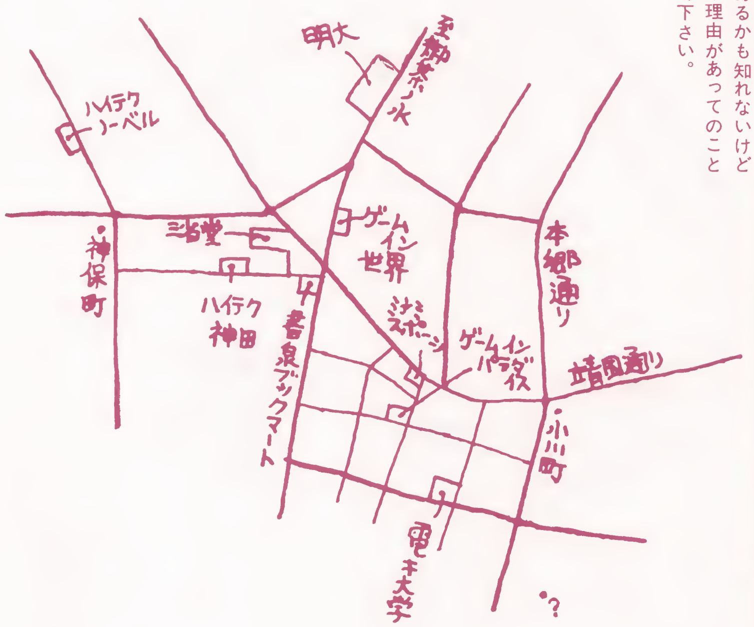




神田

一口に神田と言っても結構広くて、JR神田駅周辺、御茶ノ水駅周辺、それに神保町周辺と大きく分けられる。
この中では、やはり神保町あたりに、ゲーセンは一番集中している。
神田駅周辺はサラリーマンが圧倒的に多く、レベルはあまり高くない。神保町界隈は学生街だけあって50円ゲーセンもちらほらあり、穴場があったりする。
ただし、50円ゲーセンだからといって、すべてプレイヤーの味方と思うとがっかりするかも。例えば、神保町のMというお店は、ちょっとプレイを中断しても厳しい。すぐ追い出しにかかる。せわしない立ち食いそば屋のような感じ。
というようなことで、有名なあの店が入ってないということがあるかも知れないけどいろいろ理由があってのことと思って下さい。

神保町・小川町界わい



ゲームランド大塚会館

最新機種からOLDゲームまで

大塚駅から直接見える位だから場所がわからない、なんて事はないハズ。「大型店ですので、多品種の機械がありますので、ゆったりした気分でゲームを楽しめます」と店長さんが言うだけあって、ダライアスはもちろん、最新機種ミッドナイトライディングも入ってて頼もしい。
2階は50円コーナーになっていて、フォゾンやミスタージャン（知ってる?）があったのが印象的だった。
㊟豊島区北大塚2—14—3
☎03—917—6663




ゆっくり楽しんでと店長さん。

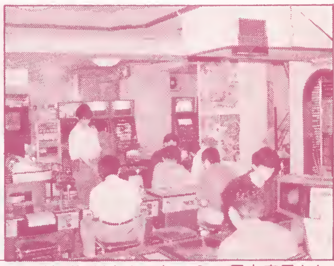
ビデオ・イン アカデミー

地元に愛されてるセガ系の店

「勝手知ったるマイルームの感じです」と店長さんが言う通り、いかにも地元に愛されているお店といった感じ。
2階には100円2ゲームもあるよ。
セガ系のお店だけあって、早くもデンジャーゾーンが入ってたっけ。
㊟豊島区北大塚2—7—11
☎03—947—0242



いやーハデです。



このサインはなんでしょう？長内店長さん。

プレイシティキャロット巣鴨店

常に全国プレイヤーの熱い視線が……

はっきり言って、今さら説明不要のお店ではないでしょうか。開店当時からマニアが多い事で知られたPC巣鴨店は今日も健在です。
広い店内の一角には休憩所が設けられ、ビデオ、漫画本コーナーもあり、お金がなくても時間がつぶせる?
平日の夕方は学校帰りの学生で賑わい、一般客も大歓迎。そして夜になると某誌のライター達がどこからともなく集まって来るという……。
㊟豊島区巣鴨1—15—1 宮田ビルB1F
☎03—943—6735




ハイテクノーベル神保町店

学生中心で若さがいっぱいだね



　タイトー直営店です。店内は広く、タイトーのゲームをはじめ、ニューゲームからオールドゲームまで巾ひろく揃えています。今では、街で目にすることが少なくなった幻のゲームと呼ばれるゲームに出会ったりして、行く価値十分。(ちなみにちゃっくんぽっぷがあるよ)

　テーブル22、フリッパー5、ミドルタイプ29、大型5と全台で61台現在入っているが、「これからもお客さんの声を最大限に反映させていきたい」という久保店長さんですから、ゲーメストの読者も、どんどんリクエストをして下さい。

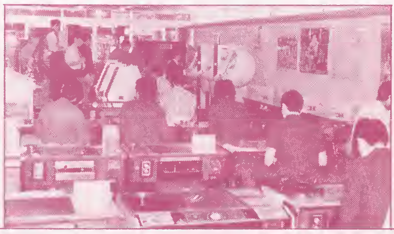
　人気機種が早く入る。明るい。メンテナンスが良いと三拍子揃っている店なので、ゲーメストの編集部員も常連です。

　日替りサービスも検討中ということで、期待度も花マル上昇中。

（住）千代田区神田神保町2－14－4
☎03－262－2823



◀写真はイヤという店長さん。



プレイしやすい店内。

神田ハイテクランド

ご存知カードシステム第1号店



藤縄店長さん。

　ゲーメストと1月号でも紹介したけど、神保町周辺ならまずはこのお店。

　なぜって、カードシステム第1号という栄誉をになっている店だから。

　店内は1階と2階に分かれていて、最新ゲームもバッチリ。1階は全てカードシステム、2階がコイン。カードでまだゲームをしたことのない人はぜひ行ってみよう。

　広さは約60坪、ゲーム台数は95台。スーパーハングオン、アウトランをはじめ、大型筐体のゲームも沢山あって、魅力的。

　「みなさん、カードでゲームをして下さい」と店長の藤縄さんも懸命のPR。

　場所は駿河台下、すずらん通りにあり、三省堂書店の隣。

（住）千代田区神田神保町1－1－13
☎03－295－6192

これがカードシステムだ。





◀しゃれておりますよ。

ゲームインパラダイス神田店

外観は目立たないけど意外な穴場だ

　ビルの2階にあるお店。外見はあまりハデじゃないけど店内の雰囲気は明るい。約20坪と小さめだが、意欲は満々。最新のゲーム機をすぐ仕入れる営業姿勢で、プレイヤーにとってはうれしいね。照明も明るく清潔。

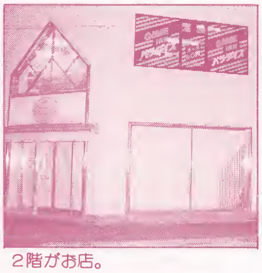
　ゲーム代はすべて50円。レバーの状態も現在のところはグー。あ、そうそう、このお店はゲーメスト編集部の近くなので、誰かがいるかも…。

　ゲーム台数35台。

（住）千代田区神田小川町3－11
ダイワビル2F
☎03－291－5218



店員さんでーす。



2階がお店。



明るい雰囲気でゲーム代は50円。

ゲームイン・セカイ

みんなが楽しめるようにって…とにかく店長さんが熱心





　神田はやっぱり学生の街なんですよね。このお店の場合大学生と専門学校学生で約60%、あとの30%が若いサラリーマンなどの社会人なのだ。

　このお店で感心するのは店長の薄井さんが実に熱心で、細かな気配りが感じられることなんだ。

　たとえば、照明にしても画面にうつらないように工夫しながら天井は明るくて、ゲームをやりやすい環境にしていること。それからボタンなど不良のクレームがついたら、その場で取替えすぐゲームが再開できるように、店員にも徹底しているそうだ。

▼熱心な薄井店長さん。



　そうそう、50円ゲームのコーナーもあって、これはゲームをあまりやったことのない人でも、あまりお金を使わずにゲームに親しんでもらおうという意図からなんだ。うれしいね。

　店内40坪、ゲーム数40台。

　現在、当店の人気マシンは①スーパーハングオン ②アウトラン ③SDIと店長薄井さんが申しておりました。

（住）千代田区神田小川町3－8
☎03－295－1308

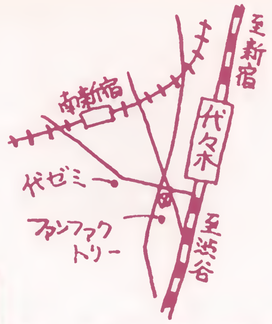
渋谷 代々木・下北沢・笹塚

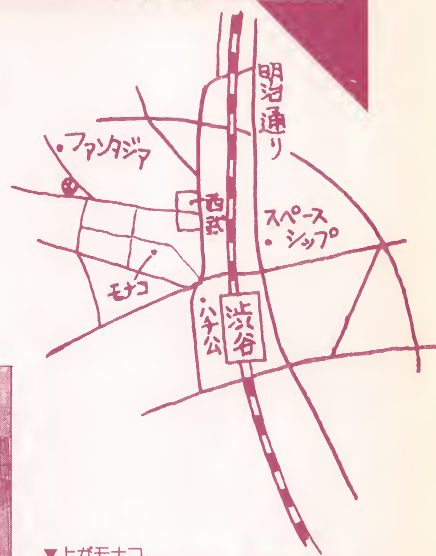
渋谷はヤングアダルトの街。デートコースには最適の雰囲気なのだ。渋谷駅前のハチ公広場は待ち合せ場所、スクランブル交差点をこえてセンター街に入れば、ブラブラ歩きの遊歩道。

こんな風に渋谷を案内しても、はたして何人、参考に出きる人がいるだろうか。ゲーメスト読者の大半は、用がねェとわめくだろう。しかし、そうでもない。渋谷にはGFをつれて行ける明るくおしゃれなゲーセンがたくさんあるんだ。GFのいない君も、そんなにこだわらずに出かけてみてごらんよ。

いい街にいいゲーセンで、しかも50円コーナーがあるよ。

代々木、下北沢と笹塚の店3軒を入れておいたから、地元の人はもちろん、遠出してきた人も足を延ばしてほしい。





ゲームインみとや

50円ゲームでオシャレなお店

渋谷の中心、センター街に50円のゲームセンターがある。昨年7月にオープンした新しい店。墨東地区に3軒のゲームセンターを持つ"みとや"

ファッションビルのようにシャレた明るいビルで、1階がメダルとテレビゲーム。2Fがテレビゲーム専門。B1はメダル専門と階ごとに分かれている。それぞれのフロアは45坪ずつ。ゲーム台数は86台。

「渋谷という所でゲームセンターをやってゆくには、もちろん人気機種の選定が大きなポイントですが、それ以外にムードも大切にしたいですね」と三戸店長さん。

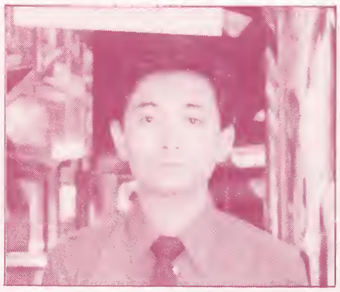
ハチ公前の信号を渡って、センター街に入り、2つ目の十字路を右に曲って2軒目。

ちょいとアダルトなお店。

㊟渋谷区宇田川町24—2
☎03—496—7044


▲ファッションビルみたい。

三戸店長さん。



大型筐体がずらり。




▶若さが売りもの店長さん。

▼上がモナコ。



渋谷会館モナコ

5階までぜーんぶゲーセン

地下1階から5階までビル全部がゲームセンターの渋谷会館。B1がセガ系、2・3・4・5Fがタイトー系と分かれているのがおもしろい。

今回は2・3・4・5のタイトー系の店"モナコ"を紹介しよう。

38坪のフロアが4フロア、ゲーム台数計200台のこの店には、ダライアスが各階に置かれている。1ゲーム場に4台もある訳だ。ただ残念なことには15インチの方である。理由は、入口から入らなかったため。

お客さんはまず2階に上がってくる。最新のニューゲームなどがこの2階に置かれるため、最初に満席になってしまう。そうすると、お客は次と上の階に登って行くというしかけである。

上には掘り出しもののOLDゲームがあり、ドンキーコングや平安京エイリアンなど街ではお目にかかれないゲームに出会えるよ。

「高校生、大学生の学生がお客の中心だから、みんなふところがさみしいでしょ。だからテーブルは全台50円」と、林店長さん。

外人さんのお客さんも多く、一人で入ってくるおしゃれな女性も目につく。

㊟渋谷区宇田川町23—10
☎03—461—9171

ゲームファンタジア渋谷店

アダルトな雰囲気がたまらない？

シグマの経営のこの店は、建物の1階から3階までぜーんぶがゲームセンターになっている。その広さは全国で2位だと話してくれた芦川店長さん。

従業員が44人と多いことも驚きだったが、その従業員すべてに店員教育が行き届いていることを感じ、いわばそれは当然のことなのに、すばらしい店だと思わず感じてしまった。

1階がビデオゲームコーナー、2・3階がメダルゲームコーナーと分かれており、どの階でも若いカップルがプレイしている姿が目立つ。

特にアダルトな雰囲気づくりをしているメダルコーナーは、外国映画に出てくるホテルのカジノとそっくり。恋人が出来たら、彼女をつれて行こうね。

渋谷西武デパートの西館、東館の間を通って徒歩3分。右側にドーンと立っている。

㊟渋谷区宇田川町13—11
☎03—496—5856







いい気持ちでプレイできるお店だよ。

スペースシップ

卓球コーナーもあるよ

ワンフロアで180坪といえば、けっこう広い。渋谷ボールの1階にあるセガの店。

この店のハングオンは、本物ソックリにステッカーしているから一度見に行くべし。

セガ系のお店には、ゲームの機種、台の配列、入口のネオン、カウンター回り、明るさの度合い、ポスター展示など共通した所があり、一見してセガの店という感じを受けるんだね。その意味で、この店は特に「セガの店」の代表格じゃないかな。

変わっている所は、店内の3分の1位のスペースを使って、卓球台が置かれていること。

オットそこの君、ゲームした後は卓球していい汗かこうぜ。

㊟渋谷区渋谷1−14−14
☎03−409−4737




石山店長さん。


一見してセガの店。

ファンファクトリー代々木

タイトーのテストロケの店


張り切ってます長谷部店長さん。

全国の大学受験生諸君、代々木ゼミナールを知らない人はいないよね。その代ゼミの本校舎のあるE電代々木駅のまん前、交番の横に(よく見ないと見すごしちゃうよ)、タイトーのテストロケの店がある。

若いお客さんと同じ年齢位の長谷部店長(実はまだ20歳)「タイトーのニューゲームやまだ発売前のゲームがたくさんあるよ」と熱をこめて話してくれた。

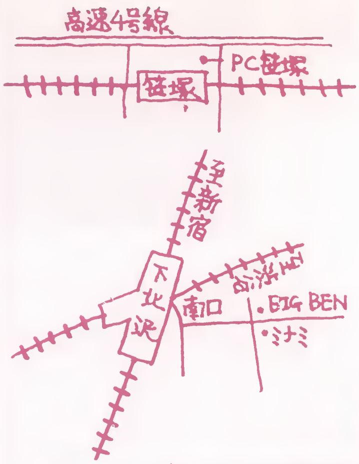
代ゼミに夏期講座に行ったら、寄るっきゃないね。

でも小さなお店だから、ゲームをするのに人がいっぱいで、外で待たされるかも。

㊟渋谷代々木1−32−2
☎03−370−9992




代ゼミのすぐそばだから……



ジョイランドミナミ・タイトー

若者の街下北沢にぴったりの店

新宿から小田急線で10分。おしゃれな街下北沢。駅の南口を出て徒歩4分。道の両側はレコード屋さん、ファッションの店、ハンバーガー屋さんなどが軒を揃え、若者の街原宿のような雰囲気。

目印はBIG・BENで、そのまん前にある。下はパチンコ屋さん。

ドアを開けると、ゆったりとしたフロアで、正面にドーンとミッドナイトランデングが置いてあり、ひとまわり小さいが、流行のビリヤードが2台、そしてフリースペースの黒いカウンターが明るい店内とピッタリ調和がとれている。

主な客層は高校生で、この店はゲーメスト読者に一番フィットする店かもね。

「タイトーのニューゲームがいち早く入りますよ」と鏑木店長さんが話してくれたように、発売後すぐ入荷したミッドナイトランデングに、ギャラリーがいっぱい。

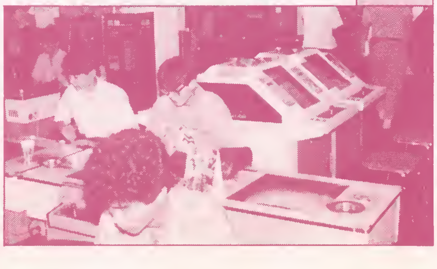
80坪の広さにゲームは100台の店。

㊟世田谷区北沢2−4−7
☎03−412−3933

▼鏑木店長さん。




◀2階だよ。

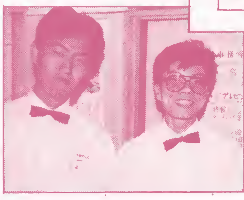


プレイシティキャロット笹塚店

ナムコグッズもあるよ






◀ニッコリ吉富店長さん。

▼階段が急です。


京王線の新宿から5～6分笹塚下車、北口に出て、裏通りから行った方が近い。

キャロットというと、どこのキャロットも店の前には自転車がいっぱいとめてある、というイメージだけど、ここでは1台も見当たらない。

30坪ほどの、割合こじんまりしたお店で、カウンター横にはナムコグッズが展示されている。これがナムコのお店らしいといえば、そうなんだ。

このお店には、イラストのうまいバイトさんがいて、手づくりのお客さん用ノートが光っている。

若い吉富店長さんは「ヤングアダルトの多い店ですが、広い層のお客さんに来てもらいたいですね」と語っていた。ゲーメストも売っていたよ。

㊟渋谷区笹塚1−56−28
ミエール笹塚2F
☎03−378−1208

INFORMATION

いよいよ本格的な夏に突入です。今夏は各メーカーからシューティングゲームが目白押し。撃って撃って撃ちまくり、気分は爽快。

VG2 夏のゲームイベント情報

来たる8月15日（土）、ゲームプレイヤーの集いとして恒例になりました、「VG2夏の茶話会」を開催致します。

当日は、某ゲームメーカーの開発者をゲストに招き、ビデオゲームのイントロクイズやジェスチャー大会をはじめ、数々の催し物、その他、ジュースやおかしなども用意してありますので、ゲーメスト愛読者諸君も、住んでいる所の、近い遠いにこだわらず、ふるって、ビシバシ参加してもらいたいと思います。

又、これを機会に、友達をたくさんつくって、もっとみんなでENJOYしちゃいましょう。

参加費は、お一人様千円で、参加希望者は、下記住所宛てに、千円（郵便定額小為替でもOK）を送金して下さい。参加証と案内書を追ってお送りします。

尚、詳しい事も、すべて左記住所宛てにお願いします。

〒175 東京都板橋区高島平2－1－7－303 植村方「茶話会係」

※締め切りは、7月15日消印有効。



昨年冬の茶話会風景

ハイスコア座談会
―横浜プレイシャトーにて―

5月17日、横浜のゲームセンター「プレイシャトー」（ゲーメスト5月号を参照）」にて、座談会なるものがありました。

テーマは、「ハイスコアのあり方」。出席者は、ゲーメストからは私こと山河悠理・GOD鈴木、それにBM誌の見城こうじ氏とプレイシャトーの常連達。本当は各メーカーの方々も出席される予定のようだったが今回は都合がつかずボツってしまったようだ。

さて、座談会の内容（議題など）は、「点数より面数優先のハイスコア（ハイスコアと呼ぶのは正確じゃないかな）があってもいいじゃないか」。「最終面クリアすれば点数があってもなくてもいいじゃないか」。「ダライアスで、ノーマル500万、ハードで550万だとどっちがえらいか」。など、ハイスコアを集計する私なんかは、「うん、なるほどなあ。」と思ってしまったのだ。

そして、「ノーマル（設定）で全国ハイスコアを統一してほしい」と釘をさされてしまった私でした。

ちなみに、プレイシャトーのゲームは、特別な場合を除いて、すべてノーマル。ハイスコアは、永久パターンを使ったスコアは載せない。といったルールでやっているけど、これが常識ではないかと思うんだけど……。

プレイシャトーでは、これからも月一回、座談会をやっていき、そのつどテーマを変えていくから常連のマニアだけでなく、一般のプレーヤーの人達にも参加してほしいとのこと。興味のある人は行ってみるのもいいんじゃないかな。

連絡・問合せはプレイシャトーまで。

住所 横浜市中区伊勢佐木町4－109

☎（045）251－8340



ゲーム台をならべて円卓会議

女性インタビュアー大募集

キミのガールフレンドやクラスメート、お姉さん妹 etc.
どんどん応募してくれ！

ゲーメストのイメージギャル

ゲーメストでは、メデタく一周年も過ぎ、新たなる飛躍を目指して、カワユイ女の子のインタビュアーを大募集することになりました。

仕事の内容は、ゲームサークルやメーカーの開発者など、ゲーメストの読者が興味を持っている人たちへのインタビューなどが主ですが、ゲーメストのイメージギャルという要素も多分に含んだ役割もあります。

ゲームが好きで、人とお話しするのが好きで、好奇心旺盛な女の子の応募待ってます。

〈応募要項〉

①16歳から20歳位までの女性に限る。

②東京もしくはその近郊（ゲーメスト編集部へ90分以内の距離）在住者。

③18歳以下の場合は、両親の承認が必要。

④自選・他選は問いません。

⑤応募者は、簡単な自己紹介（他選の場合は推選者の推選文）と、全身および顔写真を同封のうえ左記へ送って下さい。

〈宛先〉

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト編集部 女性インタビュアー係まで。

※書類選考のうえ編集部より詳細を連絡いたします。

AV時代の新しいお遊び
ビデオチャレンジャー
テレビがキミを攻撃

現在日本でのVTRの普及率は全世帯の50％、2軒に1軒はVTRを持っていることになっているらしい。

これだけ普及しているVTRを単に録画や再生にだけに使っているのでは能がない。ということで今度、チョロQやリカちゃん人形でおなじみの、タカラから光線銃「ビデオチャレンジャー」なるものが8月に発売されることになった。これはVTRに「ビデオチャレンジャー」の専用ソフトをセットして再生されたビデオの画面上のターゲットに光線銃を撃つというもの。ただし、それだけじゃない。「ビデオチャレンジャー」の新しい所は、なっ何と、再生しているビデオの敵がキミを攻撃してくるのだよ。のんびり狙っていると敵の方から攻撃されてアウトになるぞ。

少し「ビデオチャレンジャー」の仕組を説明しよう。

まず全ての当り判定など、ゲームに必要な表示を行なうのは光線銃本体。銃口にあるセンサーが画面上に表示されるターゲットの光を感知して当り判定をする。プレーヤー側の攻撃が当ると光線銃のスコープ内が赤くなりピコンピコンという音がする。逆に攻撃されて当ると、スコープ内が赤くなり黄色のマークが表示されブーブーという音がする。スコアの表示もスコープ内に写る。

ただVTR側はアニメ・CG・実写のビデオが再生されるだけなので、当然プレーヤー側の攻撃が命中しても画面内の敵を破壊することはできない。

それから7月から放映されるテレビ番組「ザ☆ヘッドマスターズ」や「ビデオチャレンジャー」のCFもビデオチャレンジャー用に特殊処理されているので、専用ソフトと同じように遊べるそうだ。

「ビデオチャレンジャー」本体とソフト1本セットで9800円専用ソフト（10分）4800円。



ビデオチャレンジャーと専用ソフト

いま、GMOレコードがダライアスと共に甦る！

3カ月の沈黙から今再び、GMOレコードが世の音楽界になぐり込みをかけた。

それは、タイトー・ゲームミュージックVOL2、ダライアス攻撃である。このレコードは、思いっ切しダライアス一色！ オリジナル、アレンジ共すべての曲がダライアスから成り立っているのだ。

「何？一つのゲームしか入ってないの？つまんねえの」なんて事言う人は、それはあなた、まだ何もわかっていない。

このゲームは、ステージごとの曲はもちろん、各親玉にもそれぞれ独特の音楽を持っており、クレジット音から始まってエンディング、ゲームオーバーまでのすべての曲を、リスナーの立場に立って編集、制作されたレコードなのだ。

よってLPレコード1枚がダライアスのゲーム一色となっても、音楽として考えれば当然の結果となったわけだ。交響組曲、と言っても差し支えないであろう、充分な仕上がりである。

これでもう、VGMマニアは自分で好きなように曲順や曲の長さなど編集しなくて済むであろう。

タイトーの自信作ダライアス

前回のタイトー・ゲームミュージックは15個ものゲームを集めて作られたのだが、今回のVOL2では1つのゲームのみで作られているとなると、タイトーも相当このゲームに思い入れがあるのか…つまり自信作、ってわけだな。

このゲームの制作スタッフはのべ40名の一大プロジェクト。筐体のモニターは3つ、継ぎ目なしの迫力のゲーム画面で、その迫力を更に盛り上げているのが、今回紹介するVGM、ダライアス組曲である。

音楽の影響というのはとても大きく、どんなに画面がきれいでも、それについて行ける音楽がなくては迫力が半減してしまう。しかし、そこはTVゲームの元祖、仕掛け人とも言われるタイトーだ。期待がはずれるわけがない。

タイトーがこのダライアスのVGMに思い入れをしている、という事が、あの筐体についているヘッドホーン端子からもわかる。あのゲームで実際にヘッドホーンをつけてプレイしている人を良く見かけるが、それだけゲームは音楽と切っても切れない関係があるようだ。

しかし、残念な事は、音楽と効果音の音量調節が別々に出来ないので、音楽だけを楽しむのは、あのヘッドホーン端子からではかなり困難である。そこで、その欲求を満たしてくれるのが、今回発売されたタイトー・ゲームミュージックVOL2、ダライアスなのである。

レコードの紹介だ

さて、VGMレコードの型式としては、A面がオリジナル・バージョン、B面が5種類のステージ音楽のアレンジ・バージョンから成り立っており、GMO業界では「ハドソンGM型式」、VGM業界では「アポロンドラクエ型式」と呼ばれている。

収録曲はゲームに流れる全ての音楽であるが、親玉出現の手前の「警告」音や1UP音は収録されていない。組曲の流れとして考えた末の編集の結果である。また、効果音も今回は省かれている。

曲を聴く事にしよう。できるだけ読者の方々に心が伝わる様努力するので、これを読んで、ダライアスVGMの魅力を味わってもらいたい。

音楽は切り出しが大切である。この切り出しで、音楽を期待させるものかどうかが決まってしまうと言っても過言ではないが、ダライアスのクレジット音はそれを見事にクリアしている。数秒のクレジット音だが、それを聴いただけで、これからどんな壮大な音楽が流れてくるのか、わくわくさせる。コインを入れた瞬間から宇宙空間にでもいる気分になれる。

リスナーの興奮は高まる

第1楽章は「宇宙洞窟」。ダライアスをプレイする人にとって、誰もが通る道である。「タイトー」と思わせるFMの音色が耳をつきぬける。短調の旋律と不協和音のきざみが、ゲームへの期待感と、敵ベルサー軍団の攻撃に対する不安感を思わせる。しかし、未来に対するかすかな希望も物語っている。更に音楽は重厚な展開へと続く。さて、親玉だ。ベースとバスドラの恐ろしげなリズムによりリスナーの興奮は高まる。

第2楽章は「都市地帯」。過激なドラムスが入りくんだ都市地帯を表現する。親玉音楽は、不気味なパーカッションとときれる旋律によって、イソギンチャク野郎の恐怖をうまく表現する。

第3楽章の「山岳地帯」はノリのいい長調旋律で、気分を和らいでくれる。そこに親玉出現、この敵の手から果たして逃げられるのかどうか不安げな音楽が続く。

第4楽章「バンアレンベルト」は、拍子の頭がどこともわからない音楽で宇宙空間をさまよう。続くピラニア野郎の出現で衝撃的な和音旋律が頭をつきぬける。



第5楽章「海底基地」は、海中遊泳を思わせるゆったりとしたリズムの中で、敵の不気味な攻撃が続く。親玉出現、未来は自分達にやってくるのだろうか、不安になってくる。

プロコとティアットの未来

第6楽章は親玉の6面と7面、親玉クリア、クレジットタイトル、レクイエム（ゲーム オーバー）と続く。

まず変拍手のリズムで不安な気持ちを盛り上げ、続く最終面は遠くに鳴り響く旋律と後の動く和音が、もう後戻り出来ない、リスナーの興奮をかき立てる。いざ、親玉をやっつけた。鳴り響く旋律は、この先の未来に対する希望と不安を表現する。そして、敵ベルサー軍団は全滅した。プロコとティアットの2人は、新たな人類として未来を築く事が出来るのだろうか…心が今ひとつ定まらず、そして幕を閉じる。

バラエティに富んだアレンジ

B面のアレンジ・バージョンは、タイトーサウンドチームのズンタタと、デジタルポップグループのコンスタンスタワーズがそれぞれ編曲、演奏し、5つのステージ曲それぞれのアレンジが収録されている。

「バンアレンベルト」は壮大なオーケストラ風、「山岳地帯」はサックスも含めた柔かなリズムのポップス、「都市地帯」は、少し硬めの音色が無機質的テクノサウンドをくり広げる。「宇宙洞窟」は、最初の重厚なオーケストラから硬い音色のポップスへと展開する。「海底基地」は、ゆったりした拍子を、ピアノや管楽器のアコースティックなサウンドがくり広げる。

実にアレンジ・バージョンはバラエティに富んでおり、聴きごたえのあるものに仕上がっている。

早速タイトー・ゲームミュージックVOL2を買って、ダライアスの世界の魅力にひたってほしい。

LP、カセットテープ共に2200円、CD2800円。アルファレコードから発売されたばかり。

（GMOA・ターチ）

こちら発信局

ピンチヒッター GOD鈴木



from SPREAM〈仙台〉

全国有数のゲームセンターの都にふさわしく、これまた超一流のプレイヤーを擁するグループが仙台に存在する。平均年齢17歳。このすごい面々の素顔を剝いじゃおう！

全国30万人の田口あゆみファンの皆さん、こんにちは。そろそろ暑くなってきましたね。相変らず元気にゲームをやっているかな。

エ？ なんで今月は田口さんじゃないかって？ 残念ながら田口さんは今回お休み。田口ファンには申し訳ありませんが、今回の発信局は代打の私GODが務めさせてもらいます。ヨロシク。

仙台の実力派サークル

本誌7月号でも紹介した仙台。今月はこのゲームセンターの都（?）仙台から発信局をお届けします。

ゲーム大好き人間にとって願ってもないほど仙台はゲームセンターが多い。これほどの環境ならゲームサークルが多いのも納得。今日はその中でも実力派サークルSPREAMをレポートしたいと思います。

発端はパックマン

事の起こりは静岡のFKS君が仙台に親戚がいるそうで、その都合で仙台に来た事に始まる。

彼のパックマンの腕はなかなかのものなんだけど、仙台にもやはりパックマンがうまい人がいて、それがFHS君（現在はゲームを引退してるそうです）。

お互いに「あいつパックマンうまいなァ」と思ってたのが知り合うきっかけとなったそうな。実際、好きなゲームが共通してるとすぐ友達になれたりするもんね。

そして2人が結成したサークルがFAC。で、ゲームセンターで「君ゲームうまいけど、うちのサークルに入らない?」と声をかけて集まったのが、現在会長のREI君、K・W君、BEE君、SOL君だったそうです。

当サークルのメンバーが圧倒的に17歳が多いのは、やはり年が近いと声をかけやすかったからじゃないかな。

それが、かれこれ3年前の事。やがてサークル名をSPと変えるが、I・Z君曰く〝SP〟ってのは〝スーパープレイヤー〟の略なんだけど、いまいちダサかった(笑)。もっとカッコイイ名前の方がいいんじゃないかなァと…」。

SPREAM誕生

現在のサークル名〝SPREAM〟の名付け親は実はSOL君。

〝SP〟を含んだ字で、なにかいい名前はないかなァ、と辞書で字を捜してたんですよ。そうしたら〝SPREAM〟って字が目について、これは使えないかって、みんなに相談したら…」とSOL君。

こうして現在のサークル名は決まったのでした。ちょっと単純だけど、ほほえましいんじゃない?

強者ぞろいのメンバー達

REI＝杣木（そまき）昌明（18歳）

現在の会長さん。「サークルの中では割と年を喰ってたので会長に」とREI君。うーん、一番ありがちな理由だなァ。

実は、現在彼は東京に在住で、PC笹塚やPC田町に店員として入ってたりなんかします。

「得意なゲームはあまりない」とか言ってるけど、エイリアンシンドローム1000万出してるのは誰だい? 気に入ったゲームはなんでもやるそうです。

K・W＝渡辺浩一（17歳）

全国トップはサークル内ではダントツ。「とにかく、自分の気に入ったゲームは全国レベル」と会長も絶賛。最近はサイコソルジャー191万など。

FKS＝榛葉清（18歳）

はっきり言ってふけている。初対面の人間は彼を30前後と間違えるという（こんな事書いていいのかなァ）

ゲームもうまいが、パチンコもうまい。静岡のPC両替町の超常連。今はバイトで入ってるそうな。全国トップはかなり多い。サウスポーの為、腕をクロスさせた独特のプレイ法が目立つ。

SOL＝川島啓司（17歳）

待ってました、SPREAMの名を全国に知らしめた立て役者。

アウトランで4分30秒台を全国一番乗りで出したのが彼。アウトランナーズで彼の名を知らぬ者はもぐりでしょう。

しかし最近はアウトラン引退説も流れているが…。そして、彼のゲーム人生に少なからず影響を与えたのが——

DIG＝川島利文（23歳）

SOL君の実兄です。ちなみに、スコアネームのDIGはめったに使わないそうです。

ゲーム歴はかなり長い。その昔、AMライフを読んでた人間なら、彼の名を覚えているハズ。スターフォースで、ジムダ・ステギの所でラリオスを撃ち、5万点と8万点の両方を取ったという伝説の持ち主（もちろんコスリなんか使わないヨ）。

極めたゲームは数知れず。最近は、いかに少ないコインでゲームを極めるか、に凝ってるという円熟プレイヤー。

BEE＝高橋浩（17歳）

なぜか「社長」のあだ名を持つ。会長と同じ出身地、古川市に住んでいるが、そこは新製品がなかなか入らないので、

仙台メンバーに遅れをとるが、あっという間に同じ位うまくなってしまう才能を持っている。忍者くん阿修羅の章31面クリアなど。

SHOT＝鎌上直樹（17歳）
SPREAMになってから入会したニューフェース。山形出身で、仙台に遊びに来てる所をスカウト。
「最近はあまり人は入れてないんですけどね」と会長さん。その上でのスカウトだから、これはなかなかの腕前だったんじゃないかな？ 最近はスーパーハングオンに燃えてるそうです。

I・Z＝熊谷英明（16歳）
スコアネームがぜんぜんイニシャルになっていない彼こそがサークル一のひょうきん者（ぜんぜん文章になってないなァ）。彼の巧みな（?）話し振りを誌上で再現できないのが残念。とにかく笑わせてくれます。
最近はオールドゲームにはまってるそうです。そうそう一度もプレイした事のないサイコソルジャーを、本誌で全国トップを取ってます。もちろん単なる誤植なんだけど。

佐言＝引地信辛（15歳）
他のサークルとの情報交換係。長時間プレイできるゲームが好き。サークル内最年少。「ゲームは上手いが、所詮中学生レベル」とみんなに言われている。

P・V＝若山英二（16歳）
人のプレイを見て上手になる。お金をあまりかけずに極めるタイプですね。I・Zと組むとSPREAMの漫才最強コンビとなるそうな。臥竜列伝1000万など。

RIO＝高橋義明（17歳）
「フェアリーランドしかやらない」そうです。うーん、これしか書きようがない。

M・K＝川越学（16歳）
オールラウンドプレイヤーだそうです。「通称スケルトンまなぶ」と会長さん。「でも怒るから言っちゃダメだヨ」だって。

活動内容は？

すかさず返ってきた言葉が「毎日ゲーム」。やはりこれに尽きるようですね。
それと隔月で会誌を発行しているそうで、欲しい人はSOL君の所まで、だそうです。DLL郡山店に連絡すれば、彼は毎日いるから、連絡がとれるそうです。
「何かおもしろいエピソードは？」の問いに、「うーん」とうなる会長さん。
とにかく、ゲームばっかやってるサークルですからねェ…。特には…」と会長。
しかし、一説にはあぶないエピソードが多くて誌上では公開できない、という噂も…。
「ではSPREAMの入会条件は？」の問いの答が以下の通り。

・基本的には16歳以上である事。
・ウソスコアを出さない事。
・性格が明るい事。
・常に笑いの絶えない根アカサークルだから、その環境についてこれる事。

――だそうです。
やはり実際にゲームセンターで知り合って、気が合えば、といった感じですね。
仙台の喫茶店で、みんなに集まってもらって取材したんだけど、サークルの取材、とは名ばかりで、ゲーム談議に花が咲き、ただただゲームの話ばかりだったっけ。やはり共通の話題を持てる仲間があるってのは楽しいよね。（しかしI・Z君には笑わせてもらった）。
根城としているゲームセンターはPC仙台。そこにやりたいゲームがない時は、金ちゃんだそうです。
きっと今日も、仙台でハイスコアをたたき出している事でしょう。


なんたって会長、REI君


意外とひょうきんなK・W君


FKS君。大低のゲームはうまい


写真ではおとなしいが…。I・Z君


渋い面構えのSHOT君


あゆみさんを待っていたとSOL君


なんでもこなすM・K君


RIO君。通称「ヨッチャん」


ハンサムボーイP・V君



OLDゲーム

今日、明日のことも
いいけれど
時には
昨日のことも思い
起こそうよ
そうすれば
人生に深みが
でるように
ゲームもまた……

山河悠理



今回はチャンネルスイッチといこう

どもっ!2ヵ月ぶりだぜ。最近はシューティングゲーム(飛翔鮫、スラップファイト、グラディウス、沙羅曼蛇)中心にやっている悠理です。

そうそう東久留米C・Hにあるスパイハンター(バリーミッドウエイ・1983)がなかなかおもしろくて、50円2PLAYなのだが、500円もやってしまった。芸のこまかさといったら日本のゲームに見られないのばかり。音楽も最高にノリがよくていいぞ。(昔の映画の音楽らしい。スパイ大作戦からきてるのかな?)

うっ! 私的通信で長くなってしまった。

というわけで、今回は「チャンネルスイッチ」というものについて紹介しましょう。

チャンネルスイッチとは、自分の動きに関係なく自分の好きな方向へ弾が撃てるというもの。最近では、SNKお得意のループレバーがそれに近い。が、チャンネルスイッチ自体がPUSHできるので、レバー操作がその分楽になっている。こういうアイデアが昔からあったなんて、今さらながら驚かされる。

さて、このチャンネルスイッチを使っているゲームは、

☆シェリフ
☆ワイルドウェスタン
☆フロントライン
☆ティンスター

の4機種(だと思った)だけど、私はティンスターというものを全然プレイしていないので、ティンスターを除いて紹介しよう。

シェリフ

任天堂

1979年生まれ。知る人ぞ知る初のチャンネルスイッチ採用の超高得点ゲームなのだ。

ならず者に捕らわれたレディを救い出すために、シェリフはならず者を退治することに…。

館山市の山田君、おまたせいたしました。やっとこさ紹介するよ。

シェリフは、知る人ぞ知る初のチャンネルスイッチ採用のゲームであり、最初で最後の(?)超高得点ゲームなのだ。年代は1979年。

インベーダーのアレンジバージョン

内容は、画面中のならず者をすべて退治すれば1面クリア。途中飛んでくるコンドルを撃てばボーナス点と、要はインベーダータイプのアレンジバージョン。と、言ってしまえばそれまでだけど、それだけでは当然おもしろくない。

インベーダーとの違いは、最初に敵が自分のまわりをかこんでいることだ。カタログを見ればわかると思うけど、まあそんな状態から面はスタートする。敵のならず者は、最初のうちは外側をゆっくりまわっているんだけど、時間がたつと内側(シェリフの移動できる範囲)に入ってくるんだ。ここが大きな特徴といえるだろう。

シェリフは、8方向レバーで操作して、チャンネルスイッチで8方向に弾を撃てる。ならず者が撃ってくる弾に当たると当然ミス。内側に入ってきたならず者に体あたりされてもミス。ミスすると、画面が青くなり、シェリフがけいれんして死んでしまう。この死に方はけっこうおもしろかった。

点数システムは、外側のならず者は30点。内側が倍の60点。コンドルが最高500点。実は、このコンドルの点数に法則があったのを知ってる人はいるかな。正確には忘れたけど、1回500点を取ったら19発撃って、20発目で500点が再び取れるといったもので、インベーダーのUFOの法則と似ていた。

さて、究極のボーナス点について説明しよう。

シェリフは3面クリアごとにレディを救い出せるんだけど、その時のボーナスがSCORE×2。最初のうちは点数が低いので、そんなに点がはいらないんだけど、先に進むと何百・何千万といってしまうのだ。故に、点数にはあまり意味がなくなってしまったわけなのだ。点数のケタは1千万まであったと思ったけど…(私はヘタだったので人から聞いた話)

BGMも西部劇の雰囲気があったし、まさにカウボーイといった感じだ。

難易度は中の上ぐらいかな。シェリフの動きがもたもたして遅いうえに、後の面での敵の弾の速さが並みじゃなかったからね。おまけに、シェリフの当たり判定もきつかったしね。

女の子お助けゲームの元祖!?

シェリフは、当時戦争をテーマとしたシューティングの中で、ひときわ目立ってたような気がしたけど、君はどうだったかな?



そうそう、レディを助けるゲームはこちらが元祖でした。（ドンキーコングの時に、うかつに元祖と書いてしまったような気が…。私はドンキーコングのほうが印象深かったもので…）

ワイルドウエスタン

タイトー

馬がかけ列車が疾走し、凶悪な盗賊団を撃ちくだく、ウエスタン活劇そのものだった。1982年発売。

タイトー初のチャンネルスイッチ採用のゲームが「ワイルドウエスタン」である。

なかなか当時にしてはおもしろく人気があった。というわけで、さっそく内容にはいろう。

列車の上での戦いはスリル満点

プレイヤーは馬に乗っている保安官（だと思った）で、8方向レバーで操作する。あと、チャンネルスイッチにボタンが1個。チャンネルスイッチはピストルの弾の発射方向、これは問題ないんだけど、もう1つのボタンは列車の乗り降りと「伏せ」の時に使用する。このボタンの説明は、またあとでしよう。

次に画面構成だけど、線路があって列車が走っている。所々にサボテンなどがあり、敵の盗賊団とプレイヤーがいる。

プレイヤーは当然、敵の盗賊団を倒すわけだ。敵も馬に乗っているので、馬の上の敵に弾を当てないと倒せない。敵を倒したあとも馬は残っているので当たってはいけない。

ミスは、敵の弾に当たる・馬にぶつかる・川に落ちる・障害物（サボテンなど）にぶつかる・列車にぶつかる…といったところ。

面クリアは敵を全滅させればOK。ただし、面によっては援軍がくるので、それも全滅させること。ルールはこれぐらいにして、細かい所を書いていこう。

面の設定は、基本的に3面あって（背景と敵の数）、その応用みたいなのが3回あるので全9面なのだ。

1面は平凡な戦いで敵も5人しか出てこない。ワイルドウエスタンには陣地みたいのがあって、線路を境にして左半分が敵陣で、右半分が自陣という感じになっている。もちろん逆もある。

1面はその自陣に敵が1人（1頭?）くるだけ。チャンネルスイッチの利点が早くも出てくるわけだ。プレイヤーを画面の中ほどに位置させてチャンネルスイッチの方向を下か斜め下に向けて退治すればいい。馬が敵陣に戻ったら、自分も敵陣に行って一気に全滅させる。弾がうまく当たらない場合は、列車に斜めの角度で当てれば、下から撃った場合、同じ角度で上に行ってしまうので、それを利用してやっつけることができる（縦より横から当てた方が当たり判定がでかい）。

こういった展開で進んでいく。同じ面でねばりすぎると障害物がわんさか出てきたり、敵が自陣にいっせいに向かってきたりする。特に、線路上には障害物が出てこないので、そこでねばっていると線路の両はじにサボテンなどが切れめがないほど出てくるので脱出不可能になる。見たら絶対笑えるぞ。

他の敵（障害物も含む）の攻撃パターンは、川（橋の上での戦い。タイトー特集を見よう）・給水塔・列車が上下する・ヘリの中・線路のカーブ…など。あと、列車の上に乗る敵がいるんだけど、そいつは他の敵にくらべて動きが早くなるのがわかる。たいていは、敵陣から来るので素早く撃たないといけない。列車に乗られた場合にさっき書いたようにボタンが必要になってくる。その前に、列車の上に敵が3人乗ってしまうと無条件でゲームオーバーとなってしまう。

さて、ボタンだけど列車の上に敵がいる時だけしか使えない。列車に馬を寄せてボタンを押すと乗ってくれるのだが、右からだと列車ぎりぎりに近づけないと落ちてしまう。つまり落馬してしまうのだ。これをやると当然ミス。よって左側から乗るのが一番。

乗ったあとは当然敵をやっつけなくてはいけない。ここでもチャンネルスイッチをしっかりあわせなくてはいけない。弾を撃たれた場合はボタンを押せば伏せてかわせることができる。けど難しい。

給水塔の所でも、ボタンを使わないとミスしてしまう。あと、列車の上からでも、馬に乗った敵をやっつけることができる。ただし、上下にしか動けないので難しい。自分の馬が近づいてきてボタンを押せば、再び馬に乗れる。

得点システムは、面×１００点で最高が９００点。

最後にボーナス面。これは各面クリアごとになる。画面がきりかわって、馬が落ちてるコインをはね上げるので、プレイヤーがチャンネルスイッチを押して撃つ（方向は上だけ）。ただし、一発しかチャンスがない。コインを撃てばボーナス面の点数が2倍になり、撃てないと1倍になる。撃てなかった時に馬が笑うのがいやらしい。ボーナス面の点は最初１０００点で、以後１０００点ずつあがっていき、最高１０，０００点。コインを撃てば２０，０００点。これはおいしい。

ネーム入れのバージョンが少なかった

このゲームは、１９８２年前半

に出たと思うんだけど、編集部の人間に聞いたところ、意外と知っている人が少なかった。画面は見てもプレイしてないという人もいたしね。

あと、ネーム入れできるやつとできないやつがあったんだけど、ディップスイッチで変えられたのかな?



フロントライン

タイトー

今回紹介するゲームのうち、他の2つはウエスタンぽいにの対して、こちらの「フロントライン」は戦争をテーマにしたゲームだ。発売は1982年だ。

難易度が超高め

操作は8方向レバーに、先ほどのチャンネルスイッチにボタン1つ。ボタンは手榴弾発射と戦車の乗り降りに使う。

面構成は4面(背景のパターン)ある。

1面は歩兵戦で、谷間で敵歩兵が出てくる。敵の歩兵は画面両はじに隠れていたり、木の中に隠れていたりすることがあるので、そういう時には手榴弾でしかやっつけられない。他はプレイヤーのピストルでやっつけられる。途中に地雷があって、もちろん踏むと死ぬ。地雷をピストルや手榴弾で撃つと穴があいて、近くにいる歩兵は死んでしまうのだ。

やっぱり、この面で難しさが爆発していたので0点で終ったという人もかなりいたのだ。高次面では画面の下から敵歩兵がカール・ルイス顔負けのスピードで突っ込んでくるので、全面で一番難しい面だったでしょう。

地雷、ピストル、手榴弾、戦車、装甲車…戦争をテーマにしたゲームで、1982年発売。

2面(といっても面の概念というのはないけど)は草原での戦い。この面では戦車が出てくる。戦車は2種類。戦車はスピードが遅くて弾の破壊力がある。もうひとつは戦車というよりも装甲車。スピードは戦車の2倍だけど破壊力が戦車の½。だけど2連射できる。

まあ、この面は戦車が出てくるというだけで難しい面ではない。けど、装甲車の所に行くまで敵が戦車だけなので、きついといえばきつい。ちなみに、地雷が爆発した時の穴に、戦車などが行くとしばらく動けなくなる。

あと、芝生にはいると戦車などのスピードが落ちるよ。

3面は砂漠。ここも対戦車戦。特に特徴のない面。先に進むと橋があるけど、ここが難しい。

4面は敵本拠地。ここにはブロックでバリケードがあるので、そこを利用すれば、そう難しくない面。最後に大砲があり、それをやっつければ1面クリア。だけど、戦車に乗ってると大砲は破壊できない。よって戦車から降りて、手榴弾でしかやっつけられない。

ちなみに、このゲームはバグというか、裏ワザに近いものがあって、戦車を画面の上下に位置させて乗り降りすれば、画面がおかしくなってしまうというもの。

それと、どこでも永久パターンができるというのも問題があったね。

あと、点数については、100×面数で、手榴弾だと2倍になるのだ。

カウンターストップは999990点(下2ケタ目は0かもしれない)。

チャンネルスイッチはGOOD!!

とにかく、このゲームでのチャンネルスイッチはよく生かされていると思う。SNKでの怒シリーズもそうだけど、戦争ものはこうでなくっちゃね。

あと、デモで遊べるのを知ってるかな。デモで、チャンネルスイッチをまわすと、ちゃんと反応してくれるんだよ。



調子にのって…

ダライアスケルトンパズル

ダライアスファンのダライアスファンによるダライアスファンの為のスケルトンパズル

毎度ありがたや でも今度は 難解複雑だぞ

ゲーメスト読者の中には、「ダライアス」を知らない人なんていないよね？（もし、何のこっちゃわからん人がいたら、すぐにバックナンバーを買って読むように。）

6月号では全ゾーン攻略。7月号では開発者インタビュー。てな感じでやって来ましたんで、ここでゲーメスト・ダライアス特集の「しめ」として、（ほんとかよ、オイ）ダライアス・オンリーのスケルトンパズルを解いて頂く運びとあいなりました。

では、おもむろにマス目と語群を見較べてみよう。すこしでもスケルトンをかじったことがある人ならば、「…うーん…語群中の言葉が少ない…」と気付くハズです。

そのと～り。確かに語群中の言葉のみでは、全てのマスを埋めることはできません。（あ、まさかと思うけど「スケルトンパズルって何？」って人がいたら、6月号の僕のコーナーを見て下さい。）

では、残った部分はど～なっているのかと申しますと、これが全て「ダライアスの敵キャラさん達の名前（各面ボスも含む）」で埋まるよ～にできているのであります！

（これが「ダライアスケルトン」なるタイトルの所以なのさっ）

でも、全てのキャラクターが使われている訳じゃないんだよね。どれが使われていて、どれが使われていないかの判断は…何回か試行錯誤してからにして下さい。

さてさて、マスが全部埋まったからといって安心してはいけません。最後に二重のワクの中の文字を抜き出して上手に並べかえてみよう。すると、これまたダライアスに関係する、ある言葉がでてきます。今回はその言葉を書いて、編集部の「あなたとそっと…ダライアスケルトン」係まで送ってね。（できたら、解くのにかかった時間や、感想なんかも添えてくれるとウレシイです。）

正解者の中から抽選で5人の人に、毎度おなじみの「何か」をお送ります。

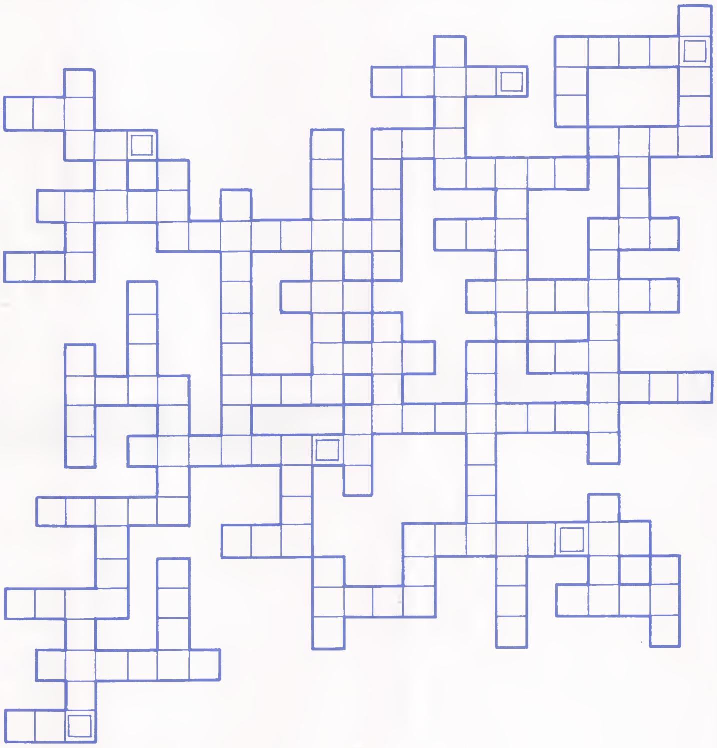
今回は複雑なんで、最後にもう一回要旨をまとめると…

「語群中の言葉＋ダライアスの敵キャラさんの名前でスケルトンパズルを解いて、二重のワクの中の文字を抜き出し、ダライアスに関係のある言葉を作って、それを書いて編集部に送って下さい！（え～いややこしい－）」

と、なります。がんばってね。

7月30日の消印まで有効だよ。

出題・あかむら☆さき



語群（その壱）

・ダライアス　・ホーミングミサイル　・レーザー　・ハイパーアーム　・プロコ　・バンアレンベルト

・敵キャラの名前は、5月号P.30&31等を参考にして下さい。

・敵キャラの名前は片仮名の部分のみ使って下さい。　（例）「ノウコV15」☞「ノウコ」・「エレクトリックファンB」☞「エレクトリックファン」

・同じ言葉を2度使ってはいけません。

6月号の賞品当選者発表

前々回のスケルトンにはバグがありました。「周」の字の口の部分です。本当は、あそこに絵が入るハズだったんですよね。（僕はちゃんと指示したんですが、いつの間にか…）で、あそこに何が入るか悩んだ人もいると思います。ごめんなさい。あそこは空いたままでいいんです。

それでも、簡単だったらしく、編集部には山のように正解が寄せられました。（いままでの最高）

僕としては、前々回のスケルトンは難易度よりも視覚的な方に力を入れたつもりでしたんで…（負け惜しみかぁ？）

ま、とにかく賞品当選者は次の方々です。

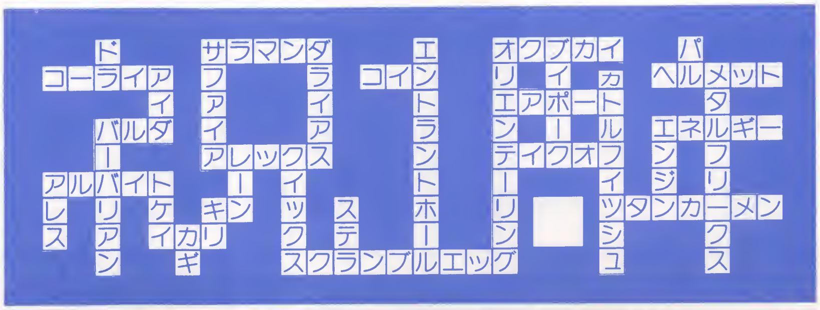
（東京都）若松宗
（富山県）今村彰男
（東京都）中川邦康
（青森県）菊地美紀子
（神奈川県）荒木勝之

以上の皆さんおめでとうございます。逆にハズレちゃった大勢の人。ゴメンなさい。また挑戦してね。（皆さんの解答には全部目を通してるから安心してね。）

じゃ、また来月。

（赤斑）

6月号（9号）の正解



マニアはオペレーターの敵か？

元気？ ちょっと顔色悪いんじゃない？
5月号のゲーメストアイランドで、京都府のペルシャが好き君が、プレイ中に電源を切られたと怒り嘆いていたけど、最近、同じような手紙が編集部によく来るんですね。
電源は切られないまでも、1コインで1時間ほどプレイしていたら、店から出ていけと言われたとか、プレイヤーとして、「なんで？」という現象が生じているようなのです。
そこで、ゲーメスト編集部として、長時間プレイとコンティニュープレイについて、お店の側としてはどう考えているか、ハイスコア掲載店にお願いして、アンケートさせていただきました。
もちろん、お店によって考え方、対応の仕方は違っていますが、まず大切なことは相手の立場・考え方を正確に知ること。
という訳で、アンケートの結果を紹介しましょう。
なお、アンケートの構成は、GOD鈴木が担当し、またプレイヤーの立場からコメントも入れさせていただきました。（敬称略）

構成　GOD鈴木

A 1コインクリアの長時間プレイについて
①終りのあるゲームについては、長時間かかっても最後までプレイさせる。（37店）
②ある一定時間がきたら止めてもらう。（9店）

B コンティニュープレイについて
①コンティニューを使って長時間プレイを続けている場合は、遠慮してもらう。（2店）
②長時間1人でコンティニューしてプレイして、ゲームを占領している場合でも何も言わない。（20店）
③待っているお客さんが居ない場合は、コンティニューで遊んでいても、何も言わない。（23店）

C 終りのないゲームについて
①1コインプレイで本人の残機が残っていても、一定時間以上プレイしている場合はことわる。（6店）
②何時間かかってもよい。（28店）
③その他（12店）

D 長時間プレイをことわる時のことわり方

E 終りのないゲームについてオペレーターサイドはどう考えているか

以上のアンケートは当誌のハイスコア掲載店、46店に答えていただいたもので、それぞれの数字はその番号を答えた店数です。

ノーミスが一番エライ

まずAですが、やはりほとんどの店が①を答えてますね。終りのあるゲームはループゲームに比べ、インカムの問題があまりないのは当然でしょう。
でも終りのあるゲームでも残機犠牲等の点稼ぎ問題があります。例えば、ダライアスは普通にクリアすればそんなに時間はかかりませんが、点稼ぎをしてると1時間位かかります。
やはり、終りのあるゲームは最後に残機ボーナスを設けるのが理想ではないでしょうか。そうすれば、ハイスコアはノーミスが必須になるし、無意味でムダなプレイ時間は減るし、マニアがハイスコア（ノーミス）を出す為にお金をつぎ込むし…。
もっとも、これはゲームを作る側の問題で、オペレーター側はどうする事もできないのではありますが。

エンドレスプレイヤーはオペレーターの敵？

さすがにハイスコア掲載店だけあって、Cの質問で②を答えた店は多いですね。
「（長時間プレイを）ことわるのでしたらゲームセンターを営業致しません」（米子ビデオゾーン）、「長時間プレイをしてても良いような店づくりをしなければいけないのです」（ゲームセンターヤマト）、「死ぬまでやらせます」（ゲームスポット大橋）と、プレイヤーとしては拍手したくなる解答もいくつかありましたが、でも


米子ビデオゾーンの店長

現実問題として、ゲームセンターは商売でやっているもの。ボランティアではありません。
「長時間プレイでこまっているゲームセンターの気持ちを開発スタッフでわかってもらいたいです」（匿名）という声もありました。
特に、個人経営の小さな店だと長時間プレイを露骨にきらう店はよくありますよね。今回のアンケートのDの答えで「他のお客さんの迷惑だからと言ってやめてもらう」等の答えがいくつか見られましたが、正直に言わせてもらうと、問題転化としか私は思っていません。「迷惑」なのはあくまでも店側であって、大抵のお客は、上手で終らないプレーヤーは仕方がないと思っ

プレイヤーとの信頼関係が第一

小野塚　進

「〝トッキョ〟のおじさん好きな人、手を上げて」と言ったら、君は手を上げる？ なに？ 知らない？ ウーン、当りまえか。でも、ゲーメスト5月号の〝マジに語ろう〟の頁を読んでくれた人は、「あー、あのおじさんかー」ってナットクすると思うよ。

その〝トッキョ〟のおじさん、小野塚さんからも、長時間プレイについてのご意見が寄せられたので紹介してみよう。

◆長時間プレイに対しての考え方
●たとえ1コインであっても長時間プレイが出きる程に腕

ているか、あるいは実力だから当然だ、と思っているはずです。
むしろプレイヤーにとって「迷惑」なのは、(はっきり言うと)たいして上手くない人がお金をつぎ込んで、台をあけない場合でしょう。(誰もが経験あるはず。)
もっとも「コンティニューでの長時間プレイは、別に問題はありません。かえって歓迎です。プレイヤーは先のステージを見たがる訳で周りの人も喜んでいます」(メリーポピンズ)というお店側の意見もありますが。


メリーポピンズの店長

やはり自主性が肝心

他の客にはえてして迷惑なコンティニューの長時間プレイも、インカムの点ではいいから、Bも②、③が多いですね。やはりオペレーターとプレイヤーの(色々な意味での)利害は一致しないようですね。
でもこんなうれしい事を言ってくれるお店もあります。
「私も終りのないゲームの長時間プレイには、ずいぶん頭を傷めております。当店でも飛翔鮫は8時間30分残機55というプレーヤーが居ます。
でも、1コインで何時間プレイしても、ゲームを辞めてくれとは一言も言いません。何故ならば、プレーヤーはお客さんだし、そのゲームに多額のお金を投入して得た結果かもしれません。かりに少額のお金で何時間もプレイできる程、上達したのは、今までの努力があったからに違いないと思います。
それなのに、1コインで何時間もプレイするといって辞めてもらっては、上手な人は敬遠、下手な人は歓迎では、お客さんに対しての差別になってしまいます。お客さんにゲームをプレイさせてやっているのではなく、ゲームをプレイしてもらっているのです」(メリーポピンズ)
同じような意見が、プレイスクェア・ウィル、ウィルトーク小田原店、北海道のロンからも届いています。
しかし、プレーヤーもこういったお店側の好意に甘えるのではなく、「混む時間は遠慮して下さい」(ロン)という事を自主的に気を付けるべきでしょう。
まして「単なる点稼ぎや永久パターンは絶対やらせない様にしています」(ゲームスポット大橋、その他多数のお店から同意見が届いています)は当然の事。
コラコラそこの君、忍者くんの4面を一体何時間やってるの?
又、こんな意見も。
「ゲームは楽しんでプレイしてほしい。1コインでもコンティニューでも長時間楽しんでゲームをしているなら、かまわない。でも、ただひたすらカウンターストップを出す為だけに、何時間も苦しみながらパターン化した方法でゲームをしているのなら、ゲームをしている意味がない。
ゲームがループに入って、パターン化してきてつまらなくなってきたら、そこでやめるのもゲーマーとしてのマナーじゃないでしょうか。2000万だした人のほうが、1000万の人よりもゲームがうまいなんて事はないのだから」(ゲームハウス999)
実にもっともな意見ですよね。そういえば、以前、編集部に、バブルボブル1000万いった後、さらに数時間やっていたら店の人に止められた、という投書が来てたけど、どっちが正しくて、どっちが間違っているか、みなさんわかりますよね。ゲームもいいけど、一般常識も身につけてほしいものですね。
結局、店がプレイヤーに対して何をしてくれるか、だけでなく、プレイヤーが店に対して何ができるかを考えてみるべきでしょう。店とプレイヤーの相互の理解があって初めて、楽しいプレイができるのではないでしょうか。

——長時間プレイを考える


ゲームハウス999店長

を上げたことについて、店としてそのプレイヤーと共に喜んであげるべきである。
●長時間と一言で言っても、何ごとも程度の問題であり、1コインで半日遊びっぱなしというような事では、次の点で問題があるでしょう。
①当人の体によくない②他のプレイヤーたちがしびれを切らす(他人の迷惑になる)。③店として営業上、支障を来たす。
◆長時間プレイのことわり方(私の店の場合で2〜3年前に行った実例)

本名(愛称等は不可)

告
(氏名　)は本ゲームを
月　日まで禁止する。

大体1週間から2週間

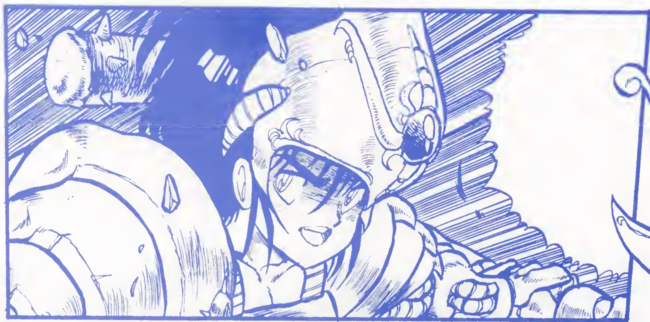
このメモをテーブル機のガラスにはり出す。
●これを行なった理由は、当時長く遊べる機種が多く、一人でその中の1台を独占してしまうケースが目立ちました。他のプレイヤーから苦情がかなり出てきたので、このハリ紙をある日突然出しました。
初め、当人は不満でしたが、私も説明し、何よりも周りの者から納得させられました。当時長時間プレイのゲームが何台かがあったため、「B君の○ゲームが長い」とか「C君のは○ゲームだ」とか色々と声が上がり、その中から数人のプレイヤーが仲間の推選(?)により、ハリ紙の対象に決まりました。
気がついてみると、いつの間にか店内でシャベッている言葉に「コク」というのが目立っていました。「D君はコクだ」「○ゲームのコクは俺だ」とか。私はなんのことか分りませんでした。A君に聞いて、始めて「告」だと分りました。
私は、「告」は「ツゲル」と読んでいたのです。
半月もすると、自分の方から名乗り出て、「おじさん、僕、○ゲームで○○点もとったからコクにしてくれない?」というしまつ。当人は、「告」のゲームは出きなくても、他のゲームは出きるし、それよりも自分が話題の中心に入ってゆくことを望んだものではないでしょうか。
このこころみは3カ月位で終ったように思います。
現在でも、この方式が無くなった訳ではなく、時々"告"はないの?」など冗談を言ってきます。
なるほど、"トッキョ"の店では"告"がハイスコアラーという印の訳。これも小野塚商店のようにスペースも小さく、プレイヤーは近くの小学生から高校1年位までが中心の地域に密着したゲームセンターという背景があればこそだね。ナットク。

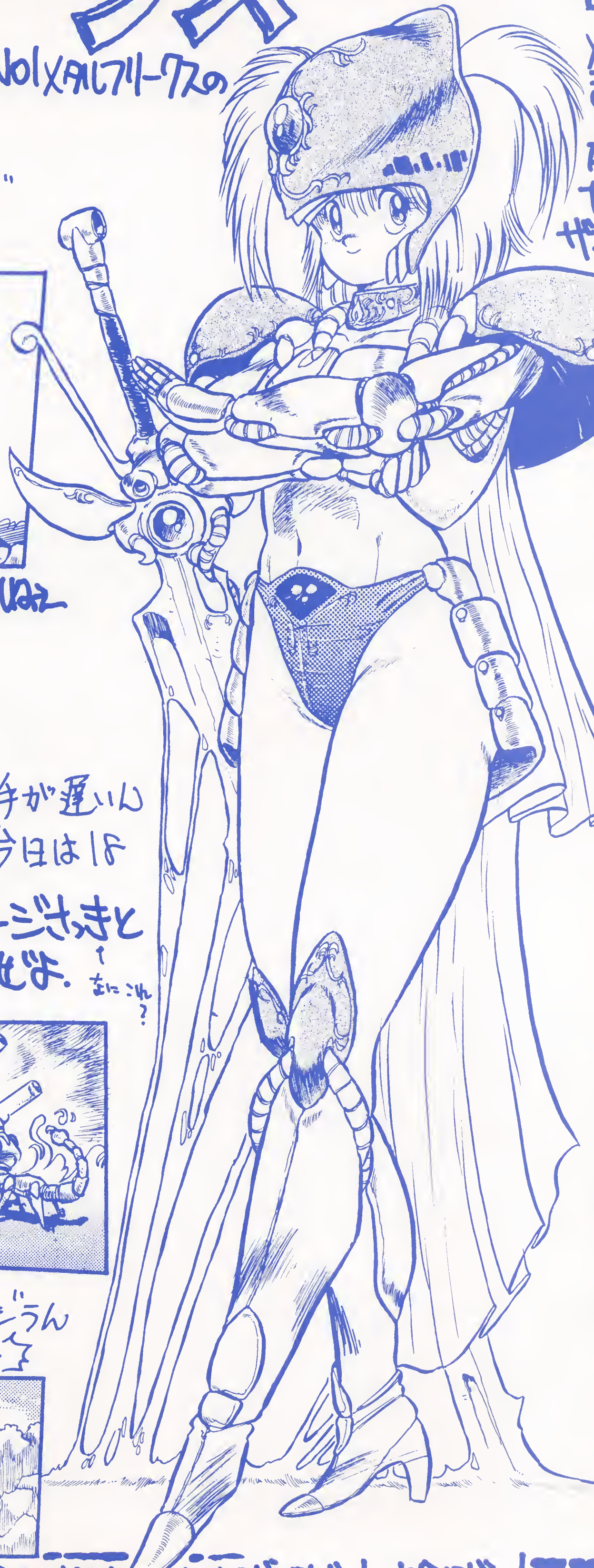

小野塚 進　店長

メタルフリークス ラウンド2

●うがあっ！どうも おもしろくなかったところ人気No1メタルフリークスの絵を描いている．蜂文太だす．

○暑くなりましたねぇ．皆さん如何お過ごしでしょうか？ 本夕です。





●やっどうも メタルフリークス ラウンド2 始まりますねぇ いったい どーゆう展開なんですか？

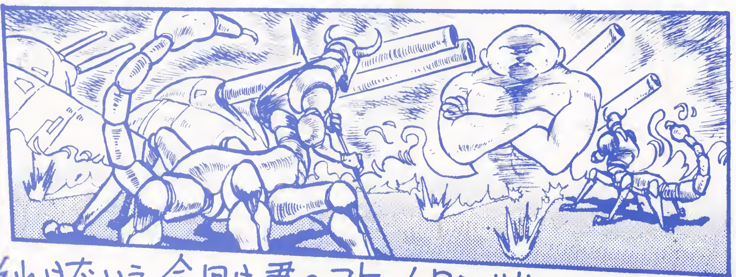
○考えていませんっ（キッパリ）

●あの．シメ切りすぐそこなんですけど…

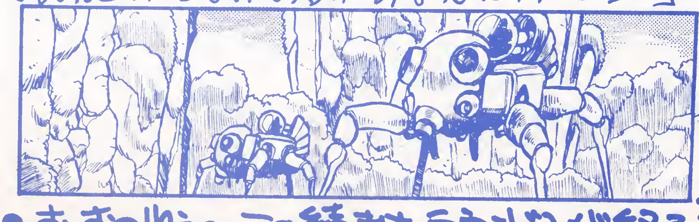
○だっていくら早くシナリオかいても誰かさんの手が遅いんだもの．この頁だって10日がシメなのに今日は18日だぜ。

●いや．今回の場合は新シリーズということでイメージさっさとまとめてくれないと．こっちも描きようがないぜよ．

↑なにこれ？



○それはないネ．今回は君のスケッチ見てから こういうのやろうと2人できめたんだから．イメージうんぬんといっとるのは君のあまえだ!! ビシッ



●お．おのれぇ〜この続きはラウンド2が終るまで おあずけだっ！さらばっ！

製作工程の最後は もちろん印刷・製本

さあ、原稿が上がったら……印刷？　いやいや、慌てなさんな。まだまだだよ。

基礎知識のABC

まずは印刷方式を選ばなければならない。コピーかオフセットか、また、コピーの場合、袋とじか中とじかを決めるのだ。そして、オフセットか中とじの時は総ページ数が4の倍数、袋とじの時は同じく2の倍数になるように、あらかじめ調整しておく必要がある。

決められたページ数分の原稿が揃ったら、次はノンブル打ちをしなければならない。えっ？　ノンブルって何かって？　本の隅などに書いてあるページ数のことだよ。混乱を避けるためにも、絶対に必要な作業の一つだ。ノンブルを入れなくてもいいページというのは表紙、表紙裏、裏表紙、裏表紙裏の4ページぐらいだ（ということは、ノンブルは「3」からというワケね）。

両面コピーが一番だが…

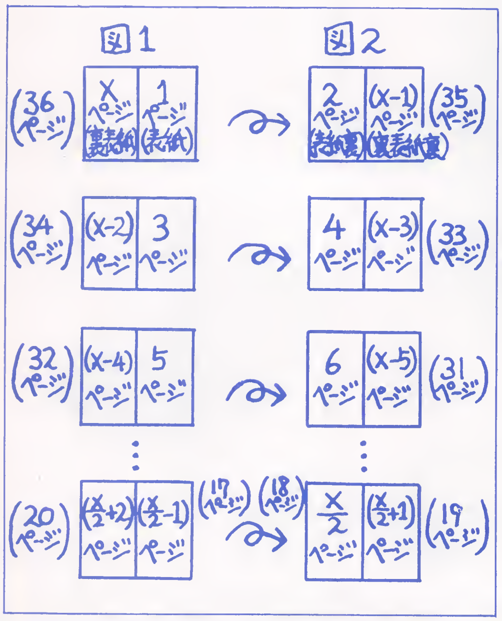
さて、いよいよ印刷にかかるわけであ〜るが、ここでは手軽で最もポピュラーな、コピー、中とじ印刷について書いていこう。

とりあえず、図1のような組み合わせでコピーをしてゆく。もちろん本のサイズがA5のときはA4に、サイズがB5の時はB4の紙にコピーするんだよ。但し、これからは左とじ（横書き）の時を想定して書いて行くので、右とじ（縦書き）の時は左右が全て逆になるので注意するように。総ページ数を「X」として書いておくことにしよう。

図1の様に、表紙、裏表紙の組み合わせから始めて、それぞれ2ページごとに飛び飛びにコピーして行き、図1の最後のような組み合わせになったところで、この作業は終り。次のステップにかかることとなる。

今度は、この印刷の中で一番面倒な両面コピーなのだが、間違えないように気をつけていこう。先ほどの作業で出来たコピーの裏面に図2の様にコピーをする。但し、コピー機の形式によって、上下左右の関係が変わってくるので気をつけるように。

こうしてできた4ページが1組になったものを「折（おり）」といい、表紙のある方から「1折、2折」と呼ぶのであ〜る（いかん、文体が「ウルトラアイ」している）。



ホッチキスとコピー機は

こうしてできた印刷も、普通のホッチキスでは中とじにすることはできないので、中とじ用のホッチキスが必要になるが、これは、「タテヨコホッチキス」などという名前で、文具店やDIYショップ（東急ハンズなど）で手に入れることができる。また、このようなホッチキスも10号用（普段、よく見かけるサイズ）よりも3号用（やや大きい）を使った方がいいだろう。ホッチキスの針は3号だと長すぎるので、35号がベストだと思われる。

色々と補足的な話をしようと思えば、きりがないのだが、とりあえずコピーの事に関して言うと、両面コピーのやりやすさから見ると、ゼロックスが一番良いのではないかと思われる。また、他のマシンでも、キャノンはベタが濃く出るなどの特徴があるので、用途によって使いわけると良い。

次回はファンジンの販売等について。

（つづく）



35号針と10号針


中とじ用ホッチキス。3号用と10号用。

ゲーメスト・バックナンバーを ちゃ〜んと揃えている店

●東京 神田神保町　**書泉ブックマート**

●仙台市 中央通り　**宝文堂**





東京⇔仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2ヵ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。

★書泉ブックマート
㊟千代田区神田神保町1−21
☎（03）294−0011

駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店（ハイテクランド神田）があるよ。

★宝文堂
㊟仙台市中央2丁目4−6
☎（0222）22−4181

ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

GAMEST パッといこうプレゼント

プレゼント希望の人は

7月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り　7月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表—ゲーメスト8月30日発売の10月号誌上にて発表。



❶セガ提供スーパーハングオンポスター〈20名〉



❷タイトー提供ミッドナイトランディングポスター&カタログ〈5名〉



❸コナミ提供コンバットスクールポスター&カタログ〈5名〉



❹アイレム提供マルチユースエアクッション&リストポーチ〈5名〉



❺カプコン提供1943ポスター〈5名〉



❻ゲーメストおなじみ㊙生写真3枚1組〈10名〉



❼ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



❽ナムコ提供ドラゴンスピリットポスター〈10名〉



❾アミューズビデオ提供ラビット人形〈3名〉

当選おめでとう

6月号プレゼント当選者発表

妖怪道中記テレホンカード

(北海道)　菊田朋彦
(〃)　河端智史
(宮城県)　鈴木俊彦
(千葉県)　関正吾
(神奈川県)　太田進吾
(〃)　青島淳一
(静岡県)　望月篤
(愛知県)　藤沼義治
(大阪府)　萩森浩
(宮崎県)　土持拓也

妖怪道中記必勝本

(北海道)　坂本光重
(東京都)　石阪敏一
(〃)　中村靖行
(岐阜県)　高橋克典
(福岡県)　舟木和洋

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

(東京都)　岡田知浩
(群馬県)　若井洋光
(静岡県)　大沢和宏
(〃)　大石敬彦
(滋賀県)　野村久将

サイコソルジャー攻略本&アテナカタログ

(青森県)　平信子
(茨城県)　荒蒔浩一
(〃)　佐藤英郎
(〃)　村田宏文
(千葉県)　粉名内一夫
(埼玉県)　木村裕介
(東京都)　青木信隆
(静岡県)　大橋慶輔
(〃)　柏木礼二
(宮崎県)　福永朋子

ウォッチラジオ

(新潟県)　福永幹彦
(和歌山県)　沢村貴司

トップシークレットTシャツ

(東京都)　菊池友武
(〃)　廣瀬禎司
(〃)　青木進
(神奈川県)　米山秋男
(〃)　奥成洋輔
(群馬県)　根岸一男
(静岡県)　荒木宏知
(大阪府)　日下伸悟
(兵庫県)　古川三生
(福岡県)　坂口卓也

ゲーメスト㊙生写真

(北海道)　丸藤望
(〃)　中上拓也
(千葉県)　菅原友義
(東京都)　古山栄一
(静岡県)　村上浩晶
(兵庫県)　真野以久子
(鳥取県)　岸田秀樹
(愛媛県)　浜田尚史
(〃)　宇高裕二
(長崎県)　副島慶輝

ワギャンポスター&メガホン

(石川県)　古川富士夫
(奈良県)　吉村和雄
(京都府)　福島道宣
(広島県)　三戸雅弘
(和歌山県)　井谷慈

※賞品は発送の都合上到着が2ヶ月以上遅れることがあります。御了承下さい。

めざせハイスコア!!

一瞬数字が目に飛び込んでくる。ダライアス、アウトラン…なんだ！　この数字は？　負けた。でも次こそは…。ゲームがある限り熱烈な闘いが続く。

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(UP)	4'44"18	AMM-つきだて	車イージー ブレーキ未使用
2	マスタッシュボーイ	672,150	AMM-つきだて	2回めのPLAY 21めん
3	飛翔鮫	4,382,740	りょうざん連合	エリア766
4	ローリングサンダー	508,840	T★SHIGE	10面クリア
5	サイドアームズ	2,738,000	八木橋華奈芽	
6	ダブルドラゴン	70,480	SVG. GMU	4面
7	サンダーセプターII	474,640	AMM-えびな	マスター
8	沙羅曼蛇	3,691,900	AMM-田中	最高ランク 5人 6－2
9	アルカノイド	1,105,680	古田敦	全面
10	妖怪道中記	4 面	吉田明弘	1コイン

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14　☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	4,627,420	伝説の男	ZONE W RANK B
2	ダライアス	6,133,450	伝説の男	ZONE Y RANK B
3	飛翔鮫	2,868,760	ZAP	エリア483 RANK A
4	忍者くん阿修羅ノ章	1,047,630	はたちゅ	1 COIN 16面
5	WECル・マン24	LAP604.8	ALL	RANK64秒スタート
6	サイコソルジャー	1,755,000	YAS	1 COIN ALL
7	ラスタンサーガ	760,200	YSK	1 COIN ALL
8	バミューダトライアングル	1,549,900	KGB	1 COIN 5 機
9	妖怪道中記	1 COIN 5 面	YAS	ノーマル
10	ダンクショット	9 面	ASO	ノーマル

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15　☎(0172)33-6584 ☆☆

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	343,300	FIRE BURST	全面クリア
2	エイリアンシンドローム	1,917,100	悶々太郎	3周目4面
3	アウトラン		Beeくん	4'45'59 Bコース
4	妖怪道中記		PSIPHAR	畜生界2コイン 天界 3 COIN
5	コンバットスクール	98,690	DIAS	
6	飛翔鮫	7,283,350	西村住晃	
7	ローリングサンダー	492,040	Lip Tick	全面クリア
8	ラスタンサーガ	774,400	Lip Tick	6 面
9	ダブルドラゴン	71,830	たくんど達	2 プレイ
10	忍者くん阿修羅ノ章	573,190	SOLJII	17面

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ラスタンサーガ	最終面クリア	SAIMK2SRMATちゃん	1コイン
2	ダライアス Z	5,027,840	MARSHAL ASH	レベル最高
3	ダライアス V	4,643,270	MARSHAL ASH	//
4	ダライアス X	5,349,610	MARSHAL ASH	//
5	ダライアスY	5,756,570	MARSHAL ASH	//
6	ダライアス2PX	5,828,430	やぶえだ&ASH	//
7	ダライアス2PY	5,815,190	ASH & DEBU	//
8	アウトラン	4'47"18	ARY	dコース
9	ダライアス2PZ	5,734,420	ダーティペア& ASH	レベル最高
10	ダライアス2PV	5,390,020	やぶえだ & ASH	//

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エイリアンシンドローム	1,738,400	赤坂まもる	3周目4面
2	スーパーハングオン	3'08"27	赤坂まもる	BEGINNER
3	スーパーハングオン	5'10"89	赤坂まもる	JUNIOR
4	スーパーハングオン	7'26"99	赤坂まもる	SENIOR
5	スーパーハングオン	9'48"06	赤坂まもる	EXPERT
6	エクスタミネーション	1,941,510	SMRあつし.K	オールクリア
7	臥竜列伝	2,403,610	MIN	2周目3面・張飛
8	飛翔鮫	3,706,690	ヤムチャ	R577
9	マスタッシュボーイ	1,477,370	赤坂まもる	R35
10	サンダーセプターII	481,730	J.わしま	6 面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン(アフリカ)	3'06"14	オヤジ	ゴール
2	スーパーハングオン(アジア)	5'28"41	オヤジ	ゴール
3	ダブルドラゴン	71,100	エリアンドアリ	2コイン 全面クリア
4	エイリアンシンドローム	1,169,000	佐藤昌信	13面
5	忍者くん阿修羅ノ章	656,540	小泉	16面
6	飛翔鮫	1,196,560	りょうざん連合	197エリア
7	コンバットスクール	106,160	館山	7面格闘
8	妖怪道中記	全面クリア	吉田明広	2コイン天界
9	ローリングサンダー	350,800	平岡	10面
10	デンジャーゾーン	5,700	CBR	1面

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル　☎(011)621-1110 ☆

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(ヴァインヤード)	4'41"90	AMM-中川剛	ゴールイン
2	アウトラン(ディスバレー)	4'41"12	AMM-中川剛	ゴールイン
3	アウトラン(ストーンヒル)	4'40"68	AMM-中川剛	ゴールイン
4	アウトラン(デュアルウェイ)	4'41"31	AMM-中川剛	ゴールイン
5	アウトラン(レイクサイド)	4'43"87	AMM-中川剛	ゴールイン
6	スーパーハングオン(ビギナー)	2'52"01	AMM-幕田貴宏	ゴールイン
7	スーパーハングオン(ジュニア)	5'01"47	AMM-幕田貴宏	ゴールイン
8	スーパーハングオン(シニア)	7'05"88	AMM-SET	ゴールイン
9	スーパーハングオン(エキスパート)	9'21"06	LAP-BMXER	
10	エクスタミネーション	4,520,090	HYPER-紅尾	1コインR-8

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エイリアンシンドローム	595,800	森高弘二	R-6
2	忍者くん阿修羅ノ章	852,510	J.K	17面
3	アウトラン	4'48"03	AMM-ESS	Cコース
4	グラディウス	3,000,300	AMM-AKO	7－3
5	ダブルドラゴン	27,500	FW-NG	3面1コイン
6	パーフェクトビリヤード	177,600	平田悦洋	15面1コイン
7	華弥生	三十七文	檜森由美	
8	花合わせ	百六十文	O.T	
9	お雀子館	70,000	菅原氏	
10	お雀子館2番館	76,000	徳保氏	

ハイテクセガ平岸 ☆☆

北海道札幌市豊平区平岸3条13-1-2　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン DX	4'41"90	AMM-中川	Cコース 80秒イージー
2	アウトラン NEW	4'43"06	LAP-BMXER	Dコース 80秒イージー
3	スーパーハングオン ビギナー	2'44"05	LAP-BMXER	ライドオンタイプ 50秒イージー
4	スーパーハングオン エキスパート	8'40"40	LAP-BMXER	ライドオンタイプ 50秒イージー
5	SDI(2Pトータル)	20,873,940	LAP-BMXER LAP-BAM	全面クリア 4機スタートエブリー有
6	エイリアンシンドローム(1P)	1,869,100	LAP-汗っかき	R17イージー
7	ダンクショット	10面118：1	LAP-HRC (旧名V.F.R)	タイム1分イージー
8	エンデューロレーサー	3'58"99	LAP-BMXER	65秒イージー
9	スペースハリアー	44,827,160	LAP-ZENTAC	1コイン6機
10	ワンダーモモ	249,600	LAP-BAM	1コイン4-3

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号　☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	人間界	M.YOKO	3コイン
2	ワンダーモモ	292,700	音無響子	4－4
3	ローリングサンダー	485,400	マダムヤン	全面クリア
4	サイコソルジャー	1,885,450	ABC	全面クリア
5	怒号層圏	173,950	T.S	3面
6	アレックスキッド	129,000	グインサーガII	
7	アテナ	9,887,400	アテナの恋人	
8	サンダーセプターII	194,900	マダムヤン	3面
9	沙羅曼蛇	2,094,800	ABC	
10	ラッシュアンドクラッシュ	525,300	マリオ	

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンバットスクール	119,970	WHIM-NMC	6面
2	ダブルドラゴン		ELPEO-PLE	2コインクリア
3	妖怪道中記		AKI	2コイン天界
4	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	AKI	17面
5	臥竜列伝	1,066,290	SATORU	長安
6	エクスタミネーション	1,554,940	AKI	1コイン8面
7	魂斗羅	2,019,200	ELPEO-PLE	1コイン 9面クリア
8	飛翔鮫	1,147,660	FUZ	
9	サイコソルジャー	1,827,900	AKI	全面クリア
10	ワンダーモモ	314,200	AKI	全面クリア

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル　☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンバットスクール	74,100	UPL(池内)	STEP 6
2	沙羅曼蛇	2,283,800	長沢	3－5
3	忍者くん阿修羅ノ章	5,475,960	UPL(池内)	14面
4	XXミッション	1,899,500	T★SHIGE	1コイン
5	サンダーセプターII	425,120	T★SHIGE	6面
6	バルトリック	366,210	T★SHIGE	4面の最後
7	ダブルドラゴン	26,300	CX	2面
8	妖怪道中記	裁きの谷	CX	1コイン4面
9	妖怪道中記	天界	T★SHIGE	3コインでクリア
10	スーパーQIX	386,520	CX	8面PERFECT 2回

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス(1P)	5,846,580	木内達夫	旧バージョン・ノーマルXゾーン
2	WECル・マン24	598.5	AMM-つきだて	ミニスピンタイプ
3	スーパーハングオン	7'18"81	AMM-SET	シニアコース
4	アウトラン	4'45"06	AMM-中川剛	ノーマル ストーンヒル
5	コンバットスクール(1P)	93,150	AMM-SET	6面
6	忍者くん阿修羅ノ章	964,200	角本正樹	17面
7	エクスタミネーション	1,316,340	坂井修	8面
8	妖怪道中記	天界	池田浩二(北大)	2コイン
9	SDI(2P)	67,840	たかなお十誠	6面
10	飛翔鮫	1,583,920	AVG MANA(室蘭)	3周－5面

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者くん阿修羅ノ章	SCENE 30	T. OPATA	ハードランク 1コイン
2	エイリアンシンドローム(1P)	1,649,600	NATURAL-おみ	3－4 4人設定
3	エイリアンシンドローム(2P)	2,111,000	NATURAL－おみ&TON	4－1 3－7
4	妖怪道中記(1コイン)	餓鬼界	GOD from PC巣鴨	旧バージョン
5	メジャーリーグ(1コイン)	1,191,600	色川	27対0
6	飛翔鮫	10,000,000＋α	NATURAL-α.ZMILF	999エリア以上
7	カルノフ	999,999	RYUZI(Mars) NATURAL-おみ	ALLクリア
8	サイドアームズ(1P)	3,946,500	NATURAL-TON	永久パターンなし ALLクリア
9	アルカノイド(旧バージョン)	1,138,800	あらほ	ハードランク ALLクリア
10	バブルボブル(2P)	8,571,370	NATURAL－おみ&ゆう	ALLクリア パワーアップ使用

ゲームセンタータイリョウ☆

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	3,179,400	S･C，M(SVC)	5周目の1面
2	サイド・アームズ	2,077,700	KAPPOW(SGM)	最終面クリア
3	ラスタンサーガ	375,200	MMI(SVC)	4面
4	飛翔鮫	7,829,720	SIR(SVC)	エリア999＋α
5	ファンタジーゾーン	11,673,400	吉田連合荒木田師匠	3周目の4面
6	妖怪道中記	幽海	IQ, PSI	3面
7	スーパーバブルボブル(2P)	7,542,900	KIP & KAPPOW(SGM)	100面クリアー
8	カルノフ	999,999	KOO from HIT (SVC)	9面
9	バブルボブル(1P)	7,967,390	KAPPOW(SGM)	ZAP 2回97面
10	アルゴスの戦士	6,272,250	吉田連合荒木田師匠	最終面クリア

ゲームイン青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	25,767,580	MRA	設定45秒 ビギナーコース
2	アウトラン	4'57'00	福士知孝	Cコース
3	飛翔鮫	8,206,200	三上真悟	エリア999以上
4	SDI	67,840	SIN.MK. II	機数3機
5	エイリアンシンドローム	968,000	S.T	
6	ブロックギャル	91,030	BVD	
7	トップシークレット	123,540	佐藤英美	
8	サイコソルジャー	531,000	SIN.MK II	
9	怒号層圏	393,800	OY	
10	カルノフ	875,900	MaD.DoG	

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	1,444,390	WW-AXY	AREA197
2	アテナ	990,500	WW-SDY	1 COIN 最終面クリア
3	妖怪道中記	地獄界到達	WW-AXY	継続有5面クリア
4	妖怪道中記	畜生界到達	WW-AXY	継続有5面クリア
5	グロブダー	1面～32面	WW-AXY	1 COIN
6	サンダーセプターII	473,890	JUN	6面
7	トイポップ(2P)	185,880	WW-AXY&SPN	共に1 COIN 44面クリアCP
8	バブルボブル(1P)	9,999,990	WW-AXY	1 COIN パスワード無 ZAPX5
9	サイドアームズ(1P)	2,715,100	WW-SDY	1 COIN 10面
10	エイリアンシンドローム(1P)	1,056,300	WW-AXY	1 COIN 7面

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(BEGINNA)	3'01"61	RYUZI (MARS)	
2	スーパーハングオン(JUNIOR)	5'23"42	NATURAL-おみ	
3	スーパーハングオン(SENIOR)	7'28"30	RYUZI (MARS)	
4	スーパーハングオン(EXPERT)	ステージ18	Tag (MARS)	
5	エイリアンシンドローム	3,000,000	KW (SPREAM)	5－4
6	SDI	137,050	RYUZI (MARS)	8面
7	魔境戦士	762,500	BEE (SPREAM)	9面クリア
8	トップシークレット	2,308,000	AFS(古川)	全面クリア
9	忍者君阿修羅の章	1,642,640	NATURAL-ゆう	R30
10	サイコソルジャー	1,842,300	VIEGLE-NIA	全面クリア

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町8-16 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	9,999,990	千葉のり彦	ZAP 5回
2	カルノフ	846,810	ESP-KK	全面クリア
3	沙羅曼蛇	3,332,900	IDA 3	5周6面
4	アルカノイド	1,111,460	アルカノイド大魔王	all
5	アルゴスの戦士	2,252,360	ESP-KK	22面
6	飛翔鮫	1,108,380	ESP-KK	283エリア
7	メジャーリーグ	719,950	KID	2試合
8	スペースハリアー	20,274,940	OPA-OPA	17面
9	ハングオン	36,044,940	SPA出羽	
10	沙羅曼蛇2P	1,711,900	IOA3＋SPA	3周3面

ダイエーDLL郡山店☆☆☆☆

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0249)34-2121(内)271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'52"68	SPREAM-SOL	イージー、アフリカ
2	スーパーハングオン	5'16"62	HTL-子供らっきょ	イージー、アジア
3	コンバットスクール(1P)	118,300	拝天狗	ノーマル、7面
4	妖怪道中記	地獄界到達	SPREAM-PAL	1コイン
5	SDI(1P)	255,950	HTL-DAL	3機、11面OF
6	SDI(2P)	485,380	GOD(闘神)&SOL	3機、9面OF
7	忍者くん阿修羅ノ章	30面	AIR NEX.TS.	1コイン
8	ワールドウォーズ(1P)	232,380	DOM2	4面ハード
9	サイコソルジャー(1P)	614,900	AIRNEXDYE	ハーデスト最終面
10	アウトラン(デスバレイ)	4'37"90	HTL-22万円	イージー

プレイシティキャロット仙台店☆☆☆☆☆

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)223-8382

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	9'44"78	Tag(Mars)	エキスパート
2	スーパーハングオン	7'28"98	TOM	シニア
3	スーパーハングオン	5'24"65	NATURAL-おみ	ジュニア
4	SDI	173,420	F.Z	9面3機設定
5	ダブルドラゴン(1P)	125,940	SPREAM－P.V	最終面クリア
6	エイリアンシンドローム(1P)	9,304,000	SPREAM－K.W	17周目5面
7	忍者くん阿修羅の章	SCENE31	SPREAM－BEE	1 COINクリア
8	臥竜列伝(1P)	10,000,000＋α	SPREAM－P.V	5周5面張飛
9	エクスタミネーション(1P)	最終面	SPREAM－K.W	1 COINクリア
10	サイコソルジャー	1,916,300	SPREAM－K.W	全面クリア ノーエブリ

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーモモ	320,600	KAY	全面クリア
2	ローリングサンダー	760,360	VIEGLE－HARUKA	全面クリア
3	スーパーQIX	493,510	VIEGLE－志賀真理子♡	12面
4	サイコソルジャー	678,550	VIEGLE－EVE	6面
5	マスタッシュボーイ	1,159,930	VIEGLE－志賀真理子♡	18面
6	エイリアンシンドローム	1,231,200	VIEGLE－KEI	2周目6面
7	ラスタンサーガ	全面クリア	こんだ	1コイン
8	エクスタミネーション	1,958,050	こんだ	8面
9	忍者くん阿修羅ノ章	SCENE30	N.NITTA	1コイン
10	臥竜列伝	954,430	N.NITTA	7面張飛

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンバットスクール	73,750	H.B	イージーステップ6
2	ダブルドラゴン	79,700	FIN & YUI	2機設定1人プレー
3	エイリアンシンドローム	1,441,500	WIZARD-WIN	ノーマル
4	エクスタミネーション	1,396,700	MAGICAL-MSA	イージーR-8
5	飛翔鮫	1,809,200	MAGICAL-MSA	エリア288
6	ワンダーモモ	182,100	FANTASY-HI	3－4
7	臥竜列伝	479,730	MAGICAL-MSA	R-5張飛
8	サイコソルジャー	542,650	H.B	R 6
9	スターウォーズ	1,128,043	FIN & YUI	WAVE8
10	ペーパーボーイ	106,735	TEN	イージー

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3221

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	375,520	こんたく	8面で撃たれで"おわー"っと死んだ
2	ザインドスリーナ	1,218,800	あべくん	ボーナスなしで涙のクリア
3	ASO	2,352,700	A･G･Bまさゆき	ふつうばあじょんぜんめんくりあ
4	忍者くん阿修羅ノ章	3,421,820	A･G･Bゆう	途中でちょっとかせいで14面までだよ～ん
5	アルカノイド	1,099,010	A･G･Bまさゆき	もちろんALLでラスト2機
6	沙羅曼蛇	3,107,400	ニュースターすがわら	まさゆき破って5－2まで
7	スーパーバブルボブル	6,945,720	かまだ&まさゆき	最悪コンビでも真のエンディング
8	妖怪道中記	天界	バイト中のみなかわ	2コインでプレイヤーごと天界で成仏！
9	バミューダトライアングル	1,945,040	A･G･Bまさゆき	4面からラスト1機で
10	ファイナライザー	2,823,300	A･G･Bゆう	ランク最高の20円コーナー

ハイテクゾーンセガ山形店☆☆

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'51"85	SPREAM-SHOT	アフリカ
2	スーパーハングオン	5'01"32	後藤哲也	アジア
3	スーパーハングオン	7'10"57	J.H	アメリカ
4	スーパーハングオン	9'25"52	SPREAM-SHOT	ヨーロッパ
5	SDI(1P)	6,539,680	SPREAM-BOMB	3機設定ノーエブリー
6	SDI(2P)	9,826,180	S-SHOT & S-BOMB	3機設定ノーエブリー
7	エイリアンシンドローム	1,239,400	AMI-太田	1コイン2－6
8	妖怪道中記	天界	J.H	3コイン
9	サイコソルジャー	684,850	田宮史郎	1コイン6面
10	アウトラン	4'47"78	SPREAM-SHOT	デュアルウェイ

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン VINE YARD	4'47"09	MIC-Y.TCY	EASY
2	アウトラン DEATH VALLEY	4'43"71	Xray-鈴木仁氏	〃
3	アウトラン STONE HILL	4'43"65	Xray-鈴木じゅんじ	〃
4	アウトラン DUAL WAY	4'46"18	MIC-Y.TCY	〃
5	アウトラン LAKE SIDE	4'46"65	おーいお茶!! 斉藤さん	〃
6	飛翔鮫	2,265,080	Xray-鈴木じゅんじ	〃
7	サイコソルジャー	1,760,500	REMおおさん	ランク1
8	エイリアンシンドローム	716,500	おーいお茶!! WEC	NORMAL
9	SDI	68,320	おーいお茶!! THEWEC	EASY
10	スペースハリアー	31,250,990	AMA	HARD

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'42"28	AHA	Cコース
2	アウトラン	4'43"21	まるじ	Bコース
3	アウトラン	4'44"34	IZ(SFC)	Eコース
4	妖怪道中記	輪回界	RIO. C.M.F.C	1コイン
5	SDI	170,730	OBA	1コイン10面
6	エイリアンシンドローム	1,361,800	D.P	2周目6面
7	ティードオフ	N22-10	まるじ	1コインクリアー
8	パーフェクトビリヤード	56,200	62T1337	1コイン
9	ダンクショット	9回戦クリアー	まるじ	1コイン
10	アルカノイド	1,240,110	A.N	1コインクリア

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン Beginner	21,839,420	NSR	3'11"11
2	ダライアス	5,986,990	茂木博一	Rank-B, Y-Zone 3機
3	WECル・マン24	551,560	NSR	ミニスピンタイプ
4	飛翔鮫	7,463,300	ヒサピー	A-999
5	ファンタジーゾーン	10,730,600	ヒサハピプペポー	Medium,R-17
6	バブル・ボブル(1P)	6,281,670	マコリン	Rank-D,Clear
7	沙羅曼蛇	2,588,900	実ちゃんTOHRU	R：4－2
8	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	げん	S：13－A
9	XXミッション	9,999,990	YAS君とゆかいな仲間たち	
10	カルノフ	999,999	炎上児	

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	No.6
No.7	No.8
No.9	No.10

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
~~No.2（'86　7月号）~~
~~No.3（'86　9月号）~~
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
No.6（'87　3月号）
No.7（'87　4月号）
No.8（'87　5月号）
No.9（'87　6月号）
No.10（'87　7月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

══の号は売切れです。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面数等				
備　考				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

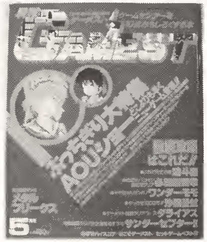
君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　　)才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　　)	

キリトリ線

キリトリ線

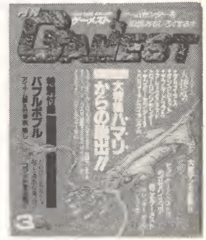
●創刊号は
完売しました。



No.8 ('87 5月号)



No.7 ('87 4月号)



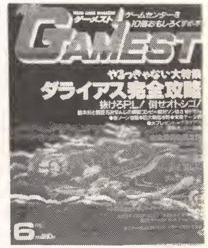
No.6 ('87 3月号)

●No.5は
完売しました。

●No.4は
完売しました。



No.10 ('87 7月号)



No.9 (87 6月号)

君こそゲーメスト！

●スーパーハングオン(ライドオンタイプ)

アフリカ(ビギナー)	2'44"05	LAP-BMXER(北海道)
アジア(ジュニア)	4'50"41	FPS-RC(埼玉)㊀
アメリカ(シニア)	6'57"25	FPS-RC(埼玉)㊀
ヨーロッパ(エキスパート)	8'40"40	LAP-BMXER(北海道)

●スーパーハングオン(ミニライドオンタイプ)

アフリカ(ビギナー)	2'50"00	山下茂樹(東京)㊀
アジア(ジュニア)	5'01"32	後藤哲也(山形)
アメリカ(シニア)	7'05"88	AMM-SET(北海道)
ヨーロッパ(エキスパート)	9'16"53	SPREAM-SHOT(山形)㊀

●ダライアス(3機・EVERYなし)クリア必須

Vゾーン	5,502,610	HTL-金属バットY.N(埼玉)㊀
Wゾーン	5,448,540	HTL-金属バットY.N(埼玉)㊀
Xゾーン	6,155,040	HTL-金属バットY.N(埼玉)㊀
Yゾーン	6,739,860	HTL-金属バットY.N(埼玉)㊀
Zゾーン	7,506,790	ECM-ZENJI(神奈川)㊀

●SDI(EVERYなし)

1P	6,539,680	SPREAM-BOMB(山形)
2P	9,826,180	SPREAM-SHOT SPREAM-BOMB(山形)

●SDI(EVERY50,000)

1P	12,512,760	HTL-JUMP-T²(お茶2号)(富山)㊀
2P	29,134,310	HTL-ライバル HTL-ツェペリ(東京)

●ダブルドラゴン(クリア必須)

416,540	HTL-バイオX(東京)㊀

●妖怪道中記(1コイン天界クリア者)

CRAMP-BOY(東京)	HTL-Y.N(東京)	GOD(東京)
DGM(熊本)	KER(熊本)	C.M(熊本)

●コンバットスクール

270,350	GMC・ぜっとぶい(東京)

●忍者くん阿修羅の章(全31面クリア)

SPREAM BEE社長(宮城)	CRS・RAN薫、AOI美琴、麗夢YURI(埼玉)
EXCHANGER(東京)	ECM-ZENJI(神奈川)
ECL-AOY(神奈川)	BFM&SIM(愛知)
Ⓦ(兵庫)	AF-プロジェクトA子(埼玉)㊀
S.S(東京)㊀	

●臥竜列伝 10,000,000+α達成者

SPREAM-P.V(宮城)	UNI(AHA)(山梨)
AMI(愛知)	前田(鳥取)

●エイリアンシンドローム 10,000,000+α 達成者

AF-プロジェクトA子(埼玉)	SPREAM-REI(東京)
ILG-K.M(神奈川)	TAG(KCH)(宮崎)

(注)㊀は個人から葉書などで申請されたもの。

今回の"君こそゲーメスト"で目立ったのはスーパーハングオン。

実は(知っていると思うけど)、スーパーハングオンは、旧ハングオンのライドオンタイプと、ゲンチャリタイプやYSRタイプなどといわれている白いミニライドオンタイプと、旧ハングオンのシットダウンタイプの3種類があり、いずれもタイムに差が出てくるということなので、ライドオンタイプとミニライドオンタイプに分けさせていただきました。それにしても、ライドオンのヨーロッパの8分40秒40は速いの一言。

お次はダライアス。Y・N強しといったところか。しかし、Zゾーンだけはゆずらぬと ZENJI氏健闘。800万は見えたといってます。

SDIは、EVERY台とEVERY無しとで分けてみました。

ダブルドラゴンの40万はかなりのかせぎです。EVERY台じゃないとでないらしいです。

コンバットスクールは実戦に行くまでのかせぎが勝負。

忍者くん・臥竜列伝・エイリアンシンドロームはクリア&1000万点の人が意外と少なかったといった感じ。

今回は2位以下を消してしまったけど、ご意見などあったら編集部まで。

全体的に見て、今回はHTLとSPREAMの健闘がめだったわけでした。

それにしても、巣鴨キャロットに星10個たまってしまったなあ。どうしよう…。

(悠理)

二荒キャロットハウス☆

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(V)	4,825,170	モンキーボンバーズⒹ	ノーマル・ニューバージョン ノーエクステッド5機
2	ダライアス(Y)	6,746,650	モンキーボンバーズⒹ	〃
3	ダライアス(Z)	6,254,450	モンキーボンバーズⒹ	〃
4	妖怪道中記	天界到達	モンキーボンバーズ㊍	2コイン天界
5	源平討魔伝	1コインクリア	モンキーボンバーズ	ランク最強、永久パターンがある為
6	マスタッシュボーイ	465,900	モンキーボンバーズⒹ	R10
7	サイコソルジャー	1,802,900	平野昌史	最終面クリア
8	ラスタンサーガ	1コイン 最終面クリア	GHQ室井	永久パターンがある為
9	飛翔鮫	10,000,000+α	モンキーボンバーズ宇塚	エリア999+α
10	エクスタミネーション	2,735,790	モンキーボンバーズNOB	最終面クリア

びでおいんSAKA☆

埼玉県川越市新富町1-18-7 ☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	10,000,000+α	AF-プロジェクトA子	RD92(14-1)で達成3時間45分所要・残3
2	妖怪道中記	天界	AF-プロジェクトA子	2コイン ノーマル
3	妖怪道中記	地獄	AF-プロジェクトA子	1コイン ノーマル
4	飛翔鮫	10,000,000+α	AF-プロジェクトA子	最高ランク 5機設定エリア999以上
5	飛翔鮫	3,472,050	戦闘狂AUS JONA	ノーマル、5機設定 エリア539
6	ラスタンサーガ	2,594,300	AF-プロジェクトA子	ノーミス全面クリア ノーマル
7	ダンクショット	122：115	AF-プロジェクトA子	10試合目クリアワールドシリーズチャンピオン
8	沙羅曼蛇	3,401,900	戦闘狂AUS JONA	ノーマル 1コイン 5－2
9	ローリングサンダーNV	404,300	AF-プロジェクトA子	ノーマル RD10
10	ファンタジーゾーン	17,926,000	ベルサイユ・マスジ	外国版ノーマル 4－2

amusement house MARY POPPINS☆☆☆

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスV	5,197,550	CRS・RAN薫	通常.ターボ・3
2	ダライアスW	4,798,140	CRS・RAN薫	〃
3	ダライアスX	5,810,940	CRS・RAN薫	〃
4	ダライアスY	6,405,340	CRS・RAN薫	〃
5	ダライアスZ	5,857,380	CRS・RAN薫	〃
6	忍者くん阿修羅ノ章	全SCENE31クリア	CRS・RAN薫(3名) AOI美琴,レムYURI	1コイン
7	ダブルドラゴン	96,040	CRS・AOI薫	1コイン1P・全ミッションクリア
8	エイリアンシンドローム	4,727,600	CRS・AOI美琴	ラウンド57
9	魔境戦士	1,011,700	CRS・RAN薫	全ステージクリア.1コイン
10	サイキック5	12,511,970	CRS・麗夢YURI	SCENE8クリア

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1-1-8 ☎(0492)52-4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者くん阿修羅ノ章	596,800	上石治郎	18面
2	キッドのホレホレ大作戦	413,900	西川義徳	
3	ダンクショット	116－116	萩元達也	9回戦
4	飛翔鮫	2,253,060	沢登研児	
5	妖怪道中記	4面	沢登研児	
6	カルノフ	999,999	高井勝男木	1コイン全面クリア
7	アルカノイド	1,050,040	堤則之	1コイン全面クリア
8	バブルボブル	4,640,940	五島賢治	全面クリア
9	アウトラン	4'49"15	GRD-SN	47,739,710
10	熱血硬派くにおくん	406,850	水谷	

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カルノフ	609,540	うつぼH・H	
2	飛翔鮫	639,860	K・T	
3	沙羅曼蛇	3,062,000	CCB	
4	サイドアームズ	3,616,800	MT	
5	バブルボブル	3,065,520		パワーアップ使用 オリジナルゲーム
6	スペースハリアー	39,873,860	梅村	
7	忍者くん阿修羅ノ章	1,043,570	うつぼH・H	19面
8	魂斗羅	1,564,000		
9	バブルボブル(スーパー)	3,000,000		パワーアップ使用 オリジナルゲーム使用
10	バミューダトライアングル	544,140	P.ダゼットマサミ	

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアスＹゾーン	6,441,220	ひむがし	(IP)Bランク(ノーマル) 3機設定
2	ダライアスＺゾーン	5,741,670	ひむがし	〃 エクステンド1回
3	ダライアスＸゾーン	6,117,770	ひむがし	ニューバージョン 〃
4	ダライアスＷゾーン	5,136,990	ひむがし	全面クリアー 〃
5	ダライアスＶゾーン	5,362,260	ひむがし	〃
6	アルカノイド REVENGE OF DOH	683,460	SPREAM-ASA	23面 ノーマル
7	ワールドウォーズ	163,280	SPREAM-ASA	4面 ノーマル
8	エクスタミネーション	726,420	SPREAM-ASA	全面低得点クリア ノーマル
9	飛翔鮫	10,000,000+α	ひむがし	エリア999+αノーマル
10	沙羅曼蛇	10,000,000+α	BACURA	2ミス14-1で達成 ノーマル

サンペデックナムコランド ☆☆
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン LAKE SIDE	4'40"68	COM	55, 54, 55, 56, 44'40
2	アウトラン DUAL WAY	4'38"59	わようわよ	55, 54, 53, 55, 44'62
3	アウトラン STONE HILL	4'39"78	あぁるじいぶう	56, 53, 54, 54, 46'03
4	アウトラン DEATH VALLEY	4'39"59	わようわよ	56, 53, 53, 55, 46'43
5	アウトラン VINE YARD	4'41"43	わようわよ	56, 53, 54, 59, 43'59
6	スーパーハングオン ビギナー	2'51"98	山下茂樹	55秒設定ノーマル
7	スーパーハングオン ジュニア	5'20"04	山下茂樹	〃
8	スーパーハングオン シニア	7'23"07	〃	〃
9	エイリアンシンドローム	3,224,100	CHAT-KIM	R-39, 6-4 2UP
10	コンバットスクール	102,110	わよう	R-6うてーうてー

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	10,000,000	PJS	
2	アルカノイドDOH	305,680	PUU	
3	エクスタミネーション	2,858,420	大学(Ⅰ)	
4	ラスタンサーガ	800,000	Y.M	
5	ダライアス	6,262,260	プロジェクトA子	
6	サラマンダ	4,060,900	鳥羽正登信	
7	忍者くん阿修羅ノ章	4,888,880	PUU	
8	サイコソルジャー	1,000,000	こうじみそ	
9	バブルボブル	9,999,990	CRS-EMI	
10	バルトリック	308,000	せいろく	

エース・インターナショナル
東京都小金井市梶野町2-2-7 ☎(0422)55-5914

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	2,376,450		ノーマル 3機設定
2	エイリアンシンドローム	1,297,800		〃
3	忍者くん阿修羅ノ章	1,730,840	FAN-SDF	〃 18面
4	ストレンジ・サイエンス	9,842,390	LASER-S	
5	モンテカルロ	30,050,130	LASER-S	
6	アウトラン			
7	アウトラン			
8	ティー・ド・オフ	−6	EUROPE-OSAM	ノーマル
9	タイム・スキャナー	1,763,570		
10	SDI	83,110		4機設定

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5'10"18	船木幸功	デスバレイ
2	アウトラン	4'51"12	CGP-CHIR	デュアルウェイ
3	スーパーハングオン	46,620,170	YAM	アフリカ 2'54"55
4	スーパーハングオン	30,900,590	CGP-CHIR	アジア 5'26"68
5	スーパーハングオン	52,179,890	山下茂樹	アメリカ 7'27"54
6	ダンクショット	オールクリア 126：117	SUZUKIの AJAKO	
7	タイムスキャナー	2,026,080	AKI	ホルケイノ、ルーインズ、サッカー クリア
8	サイコソルジャー	568,100	レイナ・ストール	最終面(6面) IP
9	エイリアンシンドローム	2,352,300	CHAT-KIM	1コイン 4-4 R-25 3人設定EXTEND
10	SDI	69,380	CHAT-KIM	3機設定 6-Diffencive

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン アフリカ	36,217,110	HTL-RYU	3'03"40 TIME55秒
2	スーパーハングオン アジア	28,551,610	HTL-RYU	5'16"08 TIME55秒
3	スーパーハングオン アメリカ	41,766,520	HTL-RYU	7'29"93 TIME55秒
4	スーパーハングオン ヨーローパ	46,590,800	HTL-RYU	9'39"48 TIME55秒
5	エイリアンシンドローム	2,242,600	FAMK-YSP	4周目6面
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,042,610	PON M.Y	19面ヤッター
7	SDI	201,150	HTL-UV	11面あとわずか
8	サイコソルジャー	545,150	HTL-POP	6面ノーミスだったのに
9	飛翔鮫	10,000,000+α	HTL-POP	AREA999+α19周目 5面で達成残47
10	タイムスキャナー	653,840	FAMK-JUP	VOLCANO面はまりー！

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアスＶゾーン	5,035,620	FIN	
2	ダライアスＷゾーン	4,738,680	TRI	ニューバージョン
3	ダライアスＸゾーン	5,778,840	PC-ZIN	3機設定
4	ダライアスＹゾーン	6,284,270	PC-ZIN	ランク：ノーマル
5	ダライアスＺゾーン	4,898,930	PC-ZIN	
6	リベンジオブDOH	565,160	RAS	29面
7	ダブルドラゴン	70,470	MI	3人設定
8	エクスタミネーション	1,543,640	Tea'S-D	8面ラスト
9	サイコソルジャー	1,789,850	Tea'S-D	全面クリア
10	ラスタンサーガ	1,524,500	AMP	全面クリア

カジノカーニバル ☆
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	忍者くん阿修羅ノ章	1,861,140	EXCHANGER	全31面クリア
2	トップシークレット	2,640,010	ちーむくぼっての人	全2周クリア
3	スーパーハングオン	3'01"40	谷山舞奈	アフリカ
4	スーパーハングオン	5'23"64	谷山舞奈	アジア
5	スーパーハングオン	7'34"93	とよけん	アメリカ
6	パーフェクトビリヤード	92,600	清藤伊藤	1コイン
7	SDI 2P	356920+316060	Y.T. & TNT	11面フリーパーフェクト 8
8	飛翔鮫	4,524,490	とよけん	エリア778
9	タイムスキャナー	1,861,000	泰生淳子	5ボール
10	コンバットスクール	122,320	OUCH.!!	

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	7,451,270	クワバラ君	
2	タイムスキャナー	1,375,490	クワバラ君	
3	サイドアームズ	3,279,300	大下君	
4	アルカノイド	1,351,220	マツバ君	
5	トップシークレット	2,168,960	ゆう君	
6	魔境戦士	773,250	ガンジー君	
7	飛翔鮫	3,422,630	A君	
8	クリスタルギャル	74,000	リンダ君	
9	グラディウス	3,117,700	星矢君	
10	ファンタジーゾーン	16,531,700	川津君	

WE'LL TALK TAITO小田原店
神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス Z	7,131,020	ECM-ZENJI	全面クリアノーマル
2	ダライアス V	5,465,970	ECM-ZENJI	〃
3	ダライアス W	4,789,450	福井博之	〃
4	ダライアス X	6,024,520	ECM-ZENJI	〃
5	ダライアス Y	6,454,110	石黒隆士	〃
6	飛翔鮫	2,649,630	気まぐれW	エリア494
7	妖怪道中記	餓鬼界	GGM	1クレジットクリア
8	忍者くん阿修羅ノ章	970,570	ECM-ZENJI	1コインクリア
9	パーフェクトビリヤード	113,100	TOSHIMO	9面
10	リベンジ・オブDOH	1,320,700	ECM-XTO	全面クリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	7'11"75	HYPER E.T	アメリカコース ノーマル
2	スーパーハングオン	2'59"65	盛井和彦	アフリカコース ノーマル
3	アウトラン	4'51"06	森沢優	Dコース ノーマル
4	ダライアス	6,990,100	JET	Yコース ハード
5	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	坂本	他4人
6	エイリアンシンドローム	1,998,700	ベルサイユジョー	20面
7	飛翔鮫	3,165,830	坂本	
8	レジオン	1,197,070	坂本	
9	SDI	80,200	V.I.S木更津	ノーマル
10	奇々怪界	5,000,000	ZED風間亜土	

ナムコゲームスポット ☆☆
千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴンIP	105,380	CGP-龍飛	1 COIN ALL 1人用
2	飛翔鮫	20,000,000+α	CGP-MAX	エリア999+α
3	妖怪道中記	人間界	CGP-龍飛	1コイン
4	スーパークイックス	345,770	CGP-ZAM	6面パスワード4回
5	臥竜列伝	949,540	CGP-ZAM	最終面
6	怒号層圏	1,413,570	CGPハッピクン	全面クリア
7	ワンダーモモ	300,000	KIM	4−4クリア
8	マスタッシュボーイ	905,560	緑	2面
9	サンダーセプターII	496,260	CGP. CHIR	マーシャル
10	ダブルドラゴン2P	51,300 53,600	CGP-龍飛 CGP-デビットハッピ	1コイン 全面クリア

プレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアスIP	5,486,860	HTL-Y・N	ノーマル、3機 Vゾーンクリア
2	ダライアスIP	4,888,540	ECM-SIN	Wゾーンクリア
3	ダライアスIP	5,985,220	ECM-SIN	Xゾーンクリア
4	ダライアスIP	6,032,230	深沢正信	Yゾーンクリア
5	ダライアスIP	5,637,560	ILG-K・M	Zゾーンクリア
6	忍者くん阿修羅の章	661,830	ECM-SIN	ノーマル全クリア
7	エイリアンシンドローム	10,000,000+α	ILG-K・M	17周目の1面 ノーマルミス1回
8	妖怪道中記	人間界	HTL-2秒	1コインノーマル
9	ラスタンサーガ	876,000	HERO.KI	ノーマル全クリア
10	マスタッシュボーイ	1,199,910	ILG-吉田真澄	ノーマル28面

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝14
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビル1B ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'51"71	山下茂樹	ミニライドオン・タイプ
2	スーパーハングオン	5'03"88	RVI-KT	ミニライドオン・タイプ
3	スーパーハングオン	7'21"49	RVI-KT	ミニライドオン・タイプ
4	スーパーハングオン	9'33"48	HTL-RYU	ミニライドオン・タイプ
5	SDI (IP)	9,362,000	ACU-EPS	3機5万エブリー ニューバージョン
6	SDI (2P)	229,134,310	HTL-ライバル HTL-ツェペリ	〃
7	コンバットスクール	270,350	GMC-ぜっとぷい	実戦・イージー
8	エイリアンシンドローム	10,00,000+α	SPREAM-REI	16−1
9	妖怪道中記	天界	CRAMP-BOY HTL-Y.N GOD	1コイン
10	ダブルドラゴン	307,290	バイオX	クリア

ゲームプラザ ☆
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'58"52	幻探偵	アフリカ ノーマル設定
2	スーパーハングオン	5'15"92	幻探偵	アジア ノーマル設定
3	エクスタミネーション	1,647,900	Y.I・SYI	ALLクリア
4	臥竜列伝	7,490,220	S・F・F-S・F じゃみんぐ	4周目8面 張飛
5	エイリアンシンドローム	1,275,600	ASO, IKA	IPのみ ラウンド13
6	SDI	76,840	S・F・F-T.S	3機設定ラウンド61面パーフェクト
7	ラスタンサーガ	937,400	J.T.B	ALLクリア
8	トップシークレット	2,158,690	JAG-Y.I	1コイン 全2周クリア
9	飛翔鮫	7,735,840	CIA	エリア999
10	ワンダーモモ	330,200	SFF-舞優	1コイン カーテンコール

ヒットゲームBEST10

強過ぎてニクイです！ セガさん

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
2	1	アウトラン	セガ
1	2	妖怪道中記	ナムコ
6	3	スーパーハングオン	セガ
5	4	エイリアンシンドローム	セガ
3	5	飛翔鮫	タイトー
—	6	忍者くん阿修羅の章	UPL
4	7	ダライアス	タイトー
—	8	ダブルドラゴン	テクノスジャパン
10	9	ファミリースタジアム	ナムコ
9	10	沙羅曼蛇	コナミ

今だにアウトラン

やっほー！ 業界随一の、本音ぶちまけ野郎・やまざき拓は今月も元気です。

さて、なんと「アウトラン」がトップ返り咲き。今だ人気が安定していることに加えて「妖怪」の実質順位（1店あたりの平均順位）がダウンしたのが理由と思われます。

そして、やはり出ました、3位の「スーパーハングオン」。実質順位では「アウトラン」を上回ってダントツですが、流通度でイマイチ負けてます。来月はいよいよトップを脅かしそうですね。

それにしても、今月はもう、「怒濤のセガパワー」。ベスト5中に3つというケースは、前代未聞ですよ。とんでもねー！

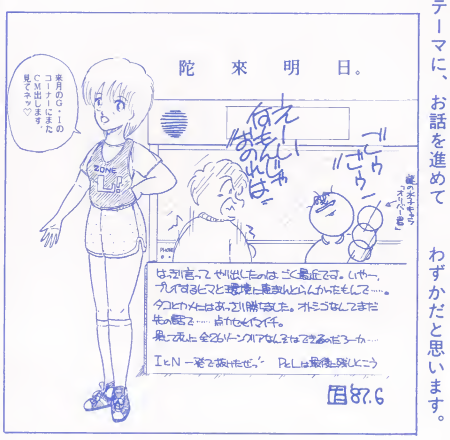
——このほか新製品で健闘しているのが、「忍者殺法阿修羅原」もとい「忍者くん阿修羅の章」と、「ダブルドラゴン」。どちらもこれだ！ というものは特に感じられませんけれども、前作の流れから客を引っぱっているという様子もうかがえます。（ちなみに「ダブドラ」の前作にあたるのは「くにおくん」です。わかるよネ！）

単純爽快さこそ！

今月はシューティングゲームをテーマに、お話を進めていきましょう。

「鮫」の人気が相変わらず安定しておりますが、これはズバリ、タイトーの戦略勝ち。「正統派のシューティングがやりたい！」と叫ぶ客層に、みごとにアピールした点がです。言わば需要と供給のバランスがピッタリ合ったということでしょう。まだ行けます。

この成功例を目にした他のメーカーが、今後争ってシューティングゲームを出してくる様子も浮かびますが、成功の第1波に便乗できるものはわずかだと思います。



あとから作られる製品で、内容がどこかしら「凝って」くるんですよね。これが悪い意味で凝りすぎて、シューティング本来の面白味をそいでしまうのでは話になりません。かと言って、まるっきりマネでは、後ろ指さされるだけ。難しいことですが、「ここが他と違う！」と、キラリ光るものがあってほしいワケです。

来月あたりは「ドラゴンスピリット」や「1943」が顔を出しそうで、注目したい所ですが、「ドラスピ」でちょっと……と思った点がありまして、

①地上攻撃の当たり判定が辛い上に、狙いが定めにくい。

②自分が大きいのはダイナミックだが、当たり判定が辛すぎて、ハードである。

シューティングの大看板はあとにも先にも、「敵を撃滅する事によるストレス解消」。この要素がなければ、まずウケるゲームにはなり得ません。あまり易しすぎるのも少々問題ですが、最初から制約をつけすぎると、客は引けません。「ドラスピ」で大丈夫かな？と思ったのは、さきの2項目でした（いらぬ心配？）。

「1943」は、今ひとつのカプコンのスランプ（？）脱出の旗手になるか？ ——今月はこの2つに〇印をつけて、終わりとしましょう。（た）

小野塚商店（愛称：トッキョ）

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	奇々怪界	96,150	A. STH	
2	コンバット・スクール	222,770	H. ITH	最終面 Level EASY
3	ダンクショット	クリア	SHOZK	他に数人
4	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	ARYM	17面
5	バブルボブル	3,421,360	ONDR	
6	飛翔鮫	4,620,350	HMD	ボーナス制限
7	フロントライン	69,100	ENMT	Revival
8	妖怪道中記	1 Coinクリヤー	TSRGSK	地獄他に数人
9	ラスタン・サーガ	1,326,500	ARYM	クリア
10	ワールドカップ	クリア	KWGCh	実施者の6割(?)

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	841,300	MAPPY CLUB	ゲームプラザ
2	オールアメリカンフットボール	99＋α対0	Mシティーアル	〃 イージー
3	ラスタンサーガ	1,313,200	スペースー成	〃 全面クリア
4	妖怪道中記	天界クリアー	YOMDSA	〃 1コイン
5	スーパーバブルボブル	9,260,370	さの	京王
6	忍者くん阿修羅の章	9,999,990	デビル中村	上高地
7	ワンダーモモ	289,800	K組4の4	〃
8	飛翔鮫	4,406,400	CON	ニュースター
9	ダライアス	5,709,070	S and ILM	〃
10	リベンジオブDOH	473,200	イイノ	〃 1コイン

プレイシティキャロットIN甲府（甲府周辺集計）☆

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	天界クリア	ILM、ぼちゃ(PC中央、朝日町)	2コイン
2	ダブルドラゴン(1P)	223,250	UNI(AU)(善光寺CH)	1コインクリア
3	エイリアンシンドローム(1P)	1,538,900	とよくん(大丸富士見)	1コイン R-13
4	エクスターミネーション(1P)	2,262,660	BAA(PC甲府中央)	1コイン 8面
5	SDI(1P)	147,540	岩崎荒野(PC甲府中央)	1コイン 7面 3機仕様
6	コンバットスクール(1P)	238,530	UNI(B.I)(善光寺CH)	卒業、実戦の途中
7	臥竜列伝(1P)	9,999,990＋α	UNI(AHA)(善光寺CH)	1コイン 8面目残6人
8	サイコソルジャー(1P)	1,869,950	WWWA(PC甲府中央)	1コインクリア
9	レジオン(1P)	771,840	スーパーゲーマー一成(朝日町CH)	1コイン2周目
10	マスタッシュボーイ	1,562,490	UNI(B.I)(善光寺CH)	R-34

ウィルトーク高崎店

群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Wゾーン)	4,945,490	KEN	ニューバージョン ランクイージー3機
2	ダライアス(Xゾーン)	6,001,660	KEN	ニューバージョン ランクA 3機
3	ダライアス(Yゾーン)	6,577,700	KEN	ニューバージョン ランクA 3機
4	スーパーハングオン	3′04″55	MFP	ビギナーコース
5	エクスターミネーション	1,857,690	SYLPH	最終面のボス
6	忍者くん(阿修羅ノ章)	9,999,990＋α	TRI-VHD	1コイン27面
7	飛翔鮫	5,000,820	KEN	
8	サイコソルジャー(1P)	1,842,350	RIA	1コイン 最終面クリア
9	サイコソルジャー(2P)	1,976,800	RIA & PPK	1コイン 最終面クリア
10				

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハングオン	36,783,850	風間隆司	4′44′59
2	アウトラン			
3	ダンクショット	116対113	Mr.BOO	6回戦
4	華弥生	24文	ふくたますお岡そ	2名
5	魔境戦士	349,900	岩田だい!!	
6	飛翔鮫	1,381,740	岩田だい!!	
7	源平討魔伝	999,990＋α	岩田だい!!	
8	スラップファイト	4,776,450	岩田だい!!	
9	怒	284,200	岩田だい!!	1Pのみ
10	パーフェクトビリヤード	41,200	岩田だい!!	

イエローハット ☆

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-7443

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ビギナーコース)	2' 54" 14	HCM-てった	ミニライドオン タイム優先
2	スーパーハングオン(ジュニアコース)	5' 12" 50	FPG-SHO	同上
3	スーパーハングオン(シニアコース)	7' 13" 39	BROS-PUMPKIN	〃
4	スーパーハングオン(エキスパート)	9' 33" 57	HCM-てった	〃
5	アウトランVerII(レイクサイド)	4' 40" 56	EXRとPUMPKIN	同タイム
6	ダブルドラゴン	103,440	BROS-CHAIN	1コインクリア
7	コンバットスクール	234,000	BROS-CHAIN	兵卒後GAME OVER
8	臥竜列伝	10,000,000	HCM-STI	5-7で達成
9	SDI(2Pトータル)	16,829,110	HCM-STIとNIX	EVERY50,000クリア
10	サイコソルジャー	1,868,250	HCM-STI	1コインクリア

キャノン最前線

愛知県名古屋市昭和区隼人町7番地の11　☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス2P	6,265,540	GUC,YUF	Zクリヤーノーマル
2	SDI	84,310	小池亜樹	
3	エクスタミネーション	1,243,410	TAC	7面ノーマル
4	忍者くん 阿修羅章	5,756,740	BFM&SIM	1コインクリア
5	エイリアンシンドローム	3,081,900	HCM-HUD	5の4面
6	ダブルドラゴン	71,360	RG3	最終面
7	サイコソルジャー	1,842,850	SCR&STI(たまに役立つ	1コインクリア
8	飛翔鮫	10,000,000	BROS今枝だ!!	999面
9	ワールドウォーズ	1,312,840	帯山	クリア
10	リベンジオブDOH	1,029,770	HCM-MOLE	34面クリアせず

プレイシティキャロット豊橋店 ☆

愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12　☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンバットスクール(1P)	232,460	EXTRA(IMM&AGF)	伍長テロ事件現場
2	スーパーハングオン(シニア)	7' 40" 29	タッコX君だす	タイム優先
3	エイリアンシンドローム(1P)	1,663,500	EXTRA(MSS)	Rd.17
4	飛翔鮫	10,000,000	EXTRA(UUU)	エリア999
5	エクスターミネーション(1P)	1,485,150	EXTRA(GAG)	Rd.8
6	サイコソルジャー(1P)	1,675,750	EXTRA(M.N.O)	全面クリア
.7	ラスタンサーガ	全面クリア	EXTRA(BFM&SIN,MSS)	1コイン
8	臥竜列伝(1P)	10,000,000	AMI	5周目4面張飛にて
9	SDI(1P)	78,780	LUM(PC静岡)	6面DF
10	大列車強盗	167,000	EXTRA(IMM&AGF)	Rd1-5

グランドハウス　マキ

本社 名古屋市瑞穂区豊岡通3丁目34-3　㈱東海アミューズメント

	GAME	HI--SCORE	NAME	備考
1	パーフェクトビリヤード	143,000	チャーリードラ	R-10
2	エイリアンシンドローム	1,381,800	FFR	3-1
3	妖界道中記	天界到達	JANICE.!!	コンティニュ
4	タイムスキャナー	1,183,610	湘南爆笑族	1面クリア
5	ブロックギャル	97,240	TONQ.!!	R-9
6	魂斗羅	1,494,900	KINTA	クリア
7	エクスターミネーション	6,950,000	NANE TANPE	最終面
8	飛翔鮫	10,000,000	FFR	エリア999
9	パニックロード	29,043,000	豊生ブレーキ	4-4
10	沙羅曼蛇	4,872,300	NANE TANPE	7-2

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	6,582,060	KGand UUU	Yゾーンクリアハード
2	ダライアス	6,122,850	KG and UUU	Xゾーンクリアハード
3	ダライアス	6,138,110	EXTRA-UUU	Zゾーンクリアハード
4	ダライアス	5,318,000	EXTRA-UUUとK, G	Vゾーンクリアハード
5	ダライアス	5,189,370	EXTRA-UUUとK,G	Wゾーンハード
6	ダブルドラゴン	91,540	ASG-Y,W	1コイン全面クリア
7	魂斗羅	1,439,900	M.Oだよ～ん	
8	SDI	142,000	(たまに役立つ)SCR&STI	8面パーフェクト2回
9	エイリアンシンドローム	1,719,200	ASG-Y,W	1コインR,18
10	ファンタジーゾーン	12,759,940	T,H	27面

HI-TECH SEGA 新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	14,029,640	Yoko.M	アフリカ3' 15" 13
2	アウトラン	30,491,190	TSU	5' 03" 62
3	SDI	47,620	TOKUMEI希望	4R
4	エイリアンシンドローム	725,300	ACM-TOM	1COIN 7R
5	妖怪道中記		よしゆき	2COIN地ごく行
6	ダンクショット	120×110	アキラ	GAME7
7	ローリングサンダー	186,840	OMY	
8	トップシークレット	176,500	カメ	
9	パーフェクトビリヤード	14,400	小林享	1 COIN
10	アルカノイド	1,015,990	八木	1 COINオールラウンド

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	3' 11" 59	JUMP-T²(お茶2号)	シットダウン・ノーマル
2	SDI	10,362,660	JUMP-T²(お茶2号)	3機能設定 5万エブリー
3	エイリアンシンドローム	1,594,600	JUMP-T²(お茶2号)	3-4
4	アウトラン	5' 05" 56	高橋康男	ランクハードDコース
5	沙羅曼蛇	3,436,000	JUMP-T²(お茶2号)	1 コイン3機 5-1
6	妖怪道中記			申請者なし
7	タイムスキャナー	744,550	Nor富山	1コイン3ボールNEWゲーム
8	ブロックギャル	78,540	D.	1コイン7面
9	パーフェクトビリヤード	83,000	JUMP-T²(お茶2号)	1コインイージー7面
10	奇々怪界	500,000	FENARINARSA	ランクD 2-4

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン(1P)	43,850	コナちゃん	
2	スーパーハングオン	5' 14" 34	PON	アジア(ジュニアコース)
3	SDI(1P)	2,211,830	NOB	最終面クリア4機PLAY
4	エイリアンシンドローム(1P)	1,487,900	OSA-SAWADA	15面クリア
5	サイコソルジャー(1P)	1,538,650	ラスカル	最終面クリア5人PLAY
6	ブロックギャル	78,390	赤井修	
7	ダンクショット(1P)	9試合クリア	NTT	119×116
8	タイムスキャナー	856,300	ZIG	
9	カルノフ	999,999	DKI軍団	9面クリア5人PLAY
10	ローリングサンダー	441,260	Loveryとくちゃん	AREA 10 5人PLAY

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3　☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レジオン	408,410	？君	
2	SDI	240,630	JUMP	11面
3	ラスタンサーガ	845,600	自衛隊Ａ君	6面クリア
4	忍者くん(阿修羅の章)	422,710	飯田君	
5	ダライアス	5,768,030	おだまさゆき君	Yゾーン
6	エイリアンシンドローム	485,000	DOH君	
7	妖怪道中記			
8	飛翔鮫	1,236,830	ぜっと君	
9	ワールドウォーズ	894,100	GREEN	
10	アウトラン	42,056,300	やんちゃ姫	(72秒)

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33　☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,305,970	田畠恒保教額	Zコース
2	ダライアス	5,447,180	ぜっと	Xコース
3	ダライアス	6,119,950	ぜっと	Yコース
4	ダライアス	4,642,580	田畠恒保教額	Wコース
5	ダライアス	4,965,160	ぜっと	Vコース
6	コンバットスクール	256,620	田畠恒保教額	難易度易しい
7	エイリアンシンドローム	1,340,700	コマンドー	全面クリア
8	飛翔鮫	1,305,130	ぜっと	
9	サイコソルジャー	714,100	AMI	
10	ラスタンサーガー	749,200	コマンドー	

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	641,300	Gunおでちゃん	R-7・ボス・5/31
2	妖怪道中記	天界	MANMA	4Coins 5/16
3	ダライアス	5,027,210	Lucky7 Now Win!	ZONE W全面クリア5/23
4	ラスタンサーガ	全面クリア	FABLS LIPAZZ	1Coin 5/30
5	バブルボブル	7,960,190	Lucky7 Now Win!	コマンドなし 5/11
6	エクスターミネーション	R-8最終のボス	Lucky7 Now Win! スーパーおでちゃんMKII	1COIN 5/11 5/24
7	飛翔鮫	1000万＋α残16キ	Lucky7 Now Win!	AREA 999＋α 5/16
8	エクセライザー	738,800	Lucky7 Now Win!	STAGE27 5/29
9	カルノフ	999,999	スーパーおでちゃんMK	全面クリア 5/30
10	バブルボブル	9,999,999＋α	FABLSちゃべ	コマンド使用5周目R-35

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17-1番地　☎(0296)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン24スピン	608.5	ACN-MAT	ノーマル設定
2	アウトランDX(デュアルウェイ)	4' 51" 81	ACN-MAT	75秒設定
3	アウトランDX(レイクサイド)	5' 01" 12	ACN-MAT	75秒設定
4	コンバットスクール	99,730	ACN-米持守	6面
5	ダブルドラゴン	87,230	ACN-MAT	1コイン全面クリア
6	妖怪道中記	裁きの谷後半	ACN-MAT	1コイン
7	沙羅曼蛇	1,193,500	坂東武文	1コイン
8	サイドアームズ(1P)	1,839,700	ACN-竹田弘次	1コイン全面クリア
9	ローリングサンダー(ニュー)	369,060	ACN-MAT	ノーマル設定
10	ファンタジーゾーン	10,932,650	ACN-MAT	ノーマル設定

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	天界	AIQ	2コイン
2	スーパーハングオン	3' 03" 17	AIQ	AREAイージー
3	飛翔鮫	10,000,000＋α	Lucky7(Now Win)他2名	
4	ダライアス(ニューバージョン)	4,976,010	BPS(W)	3機ノーマル
5	ダライアス	5,881,130	オ(X)	〃
6	ダライアス	6,381,750	BPS(Y)	〃
7	エクスターミネーション	2,486,990	宮下	
8	エイリアンシンドローム	1,529,600	マイナーTAN(GAW)	3周目3面
9	ローリングサンダー	872,600	BIL	
10	大列車強盗	154,800	恵一&恵美	1-5

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	餓飢界	O関	1コイン
2	飛翔鮫	10,000,000	SPREAM-L.A!	
3	ラスタンサーガ	915,200	KAZ	ALL
4	沙羅曼蛇	2,864,600	SOL	4-6
5	ワンダーモモ	364,400	SPREAM-Tom	ALL
6	エクスターミネーション	1,338,540	五代春香	かせぎなし8面
7	臥竜列伝	2,830,150	ACE近藤	3周目
8	レジオン	786,800	ACE近藤	2-12
9	トップシークレット	1,108,510	NO子	2周目
10	ハイスピード	9,322,280	SYN	

ハイテクセガ万代店

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎025(241)6930

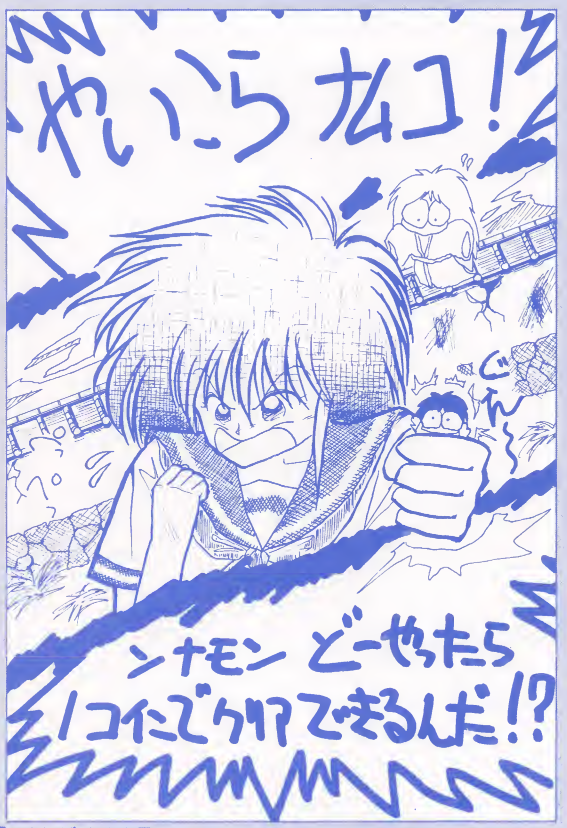
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	40,255,360	HEY.TOMIII	タイム4分54秒28
2	スペースハリアー	35,690,390	堀川	1コイン全面クリア
3	スーパーハングオン	27,539,560	YZR	アジアコース
4	妖怪道中記		MAM	2コイン畜生界クリア
5	飛翔鮫	10,000,000＋α	ACM-LA	4時間30分打ち切り
6	サイコソルジャー	603,850	A&B	
7	エイリアンシンドローム	629,000	TOM	6面クリア
8	ダンクショット	119対111	内山	6面
9	XXミッション	4,726,600	沢口公貴	
10	アルカノイド	709,760	山下	1コインクリア

君こそゲーメスト!! ●めざせウソスコア

読者の疑問・誤解にお答えして…

さて、今回で3回目を迎えたゲーメストですが、そろそろ、読者からいろいろなおたよりがよせられてきました。
しかし、何か感違いをしている人も多いんだな、これが。まあ、誤解を招くような表現をした私も悪かったと反省してはいます。
それは、どこの部分かと言うと、「各地のレベルからとびぬけた人達…」という部分なのだが私としては、「各地の、全国レベルからとびぬけた人達…」のつもりで書いたわけです。だから、この地方が低レベルだとか高レベルだとかは考えた事もない。しかし、地方の読者の人達は、地方はレベルが低いんだと見られていると思って、怒りの投書を送ってきたケースが多かったように感じられました。私自身。それほど都会に住んでいるわけではないし（編集部まで往復電車代が3000円近くかかる）、よく読めば、都会中心主義でないことがわかると思うんですが…。
東京周辺だと、高いスコアを出したということになれば、すぐ情報は伝わるし、ウソかホントかすぐわかる事が多いのですが、地方の場合にはわかりにくいので、かえって疑う必要が出てきてしまうのです。
実際に、最近においてもわからないだろうと思ってウソのスコアを書いた例は、地方でかなりありました。そういうわけで、東京のプレイヤー達の信用を落としてしまった事件が数多くあったのです。
かつて、サラマンダ、アウトラン等、ゲーメストが創刊されてからもかなり事件がありました。今月でも、ダライアスや妖怪道中記がかなり問題になりました。
特に妖怪道中記はICOINでクリアしたかどうかの確認がとりにくいので、ウソをついても大丈夫と思ったのか、ウソ申告が続出しました。GOD鈴木によると、「全国のICOIN天界の半分はウソスコア」だそうです。
ゲーメストのICOIN天界は、すべて電話で確認したものです。実際にICOIN天界をやった人に電話口に出てもらって、どのようにやったかを確認して、ウソかホントか確かめています。妖怪道中記の場合、ICOIN天界というのは、まぐれではほんとにでないものです。でるとしても、それは高度なレベルでのこと。「おたやん渡り」がわかったからといって、ICOIN天界は、文字通り雲の上の事なのです。頭を使って、完全にパターン化しないとムリです。それで、本人に電話で確認すれば、まずわかります。
今後もさまざまなゲームについて、いろいろ問題がでてくるでしょうが、めざせハイスコアの信用を落とさないように、今後もハイスコアには厳しい態度でとりくんでいきたいと思います。

（ぜんじ）



新潟県・あいば たかを君

岐阜遊園ゲームコーナー

愛知県一宮市本町4-3-1テンサンビル ☎(0586)24-0580

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2′56″11	BROS-超人ばあ～	アフリカノーマル・ノーマル
2	スーパーハングオン	5′11″50	BROS-超人ばあ～	アジア同上
3	スーパーハングオン	7′25″08	PUMPKIN	アメリカ同上
4	アウトラン	4′43″93	EXR(TM)	レイクサイド 敵車ランクイージー
5	ダライアス	5,317,350	こうchan(MAI)	Vゾーンクリア ランクノーマル
6	アルカノイドII	608,030	BROS-D.T	ROUND33
7	ダブルドラゴン	100,560	BROS-CHAIN	全面クリア
8	コンバットスクール	235,520	BROS-ZKS名人	伍長実戦
9	忍者くん 阿修羅の章	1,709,350	BROS-ZIP!	SCENE15
10	サイコソルジャー	1,908,200	BROS-ZKS名人	全面クリア

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者くん 阿修羅ノ章	1,806,260	Sgt Pepper	1コイン30面
2	沙羅曼蛇	5,291,100	PAO²	8-1
3	魂斗羅	1,881,600	山元博志	
4	アウトラン		PAO²	Aコース5′03″03
5	スーパーハングオン		GAM	アフリカ33″21
6	SDI	54,120	KRG	1コイン4面
7	サイコソルジャー	1,752,200	KIM	最終クリア
8	エイリアンシンドローム	1,695,300	山元博志	1コイン3-4
9	飛翔鮫	11,111,110	Sgt Pepper	18周999エリア
10	大列車強盗	324,400	XYZ	2-2

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18 ☎(0745)22-5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	2,041,000	上北	4-1
2	魔境戦士	731,250	NOP-PND′	全面クリア
3	エクスターミネーション	1,216,280	謎の大学生	8面1コイン
4	SDI	143,640	岩黒萬	10面3機設定
5	ダンクショット	10回戦クリア	上北&今川	121-115 1分30秒設定
6	ダブルドラゴン	43,510	謎★?	3面
7	ラスタンサーガ	499,800	チョッパーイケン名倉	4面
8	飛翔鮫	1,124,200	S.Y	エリア198
9	ローリングサンダー	437,240	岩黒萬	ニューバージョン全面クリア
10	バブルボブル	6,139,170	T-NOM	POWER-UP

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	68,840	RICK	ROUND4
2	エイリアンシンドローム	663,400	POLの天敵	ROUND5・1play
3	妖怪道中記		SuperX	ROUND4-1stAREA
4	飛翔鮫	753,500	ねこ犬	AREA142
5	スーパークィックス	383,240	ZTA	ROUND8
6	ローリングサンダーNVT	239,060	ZTA	AREA7
7	ワンダーモモ	45,800	ZTA	2-1
8	魂斗羅	455,000	SuperX	最終ステージ
9	パーフェクトビリヤード	158,800	ITACHI	SCENE7
10				

ビッグキャロット京都☆

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′41″84	RYO	左左右左・ストーンヒル
2	沙羅曼蛇	8,828,000	闇のパープルアイ	12周目6面
3	SDI	99,780	よしみさん(仮名)	3機設定6面
4	エイリアンシンドローム	766,200	RYO	1-6
5	臣竜列伝	1,114,860	てん	8面(1P)張飛
6	ダブルドラゴン	76,500	爆闘士ゴチャック	4面
7	サイコソルジャー	726,100	KIM!	最終面
8	マスタッシュボーイ	898,500	ワギャン!のBOBBY	23面
9	ラストミッション	356,200	由加ちゃん(仮名)	2ミス全面クリア
10	シンドバットミステリー	79,450	NSR50がいちばん	4周目2面

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	4,004,820	ま・めぞん	
2	ラスタンサーガ	945,800	HCS-SEKI	1コインクリア
3	ダライアス(X)	6,022,730	HCS-・・A	ニューバージョン D.3
4	スーパーハングオン	35,348,280	LAM渋江	アフリカ2'58"43
5	スーパークイックス	303,350	麻宮サキ	
6	忍者くん 阿修羅ノ章	1,408,480	E・V・E	30面
7	大列車強盗	145,400	JAL	
8	ダブルドラゴン	84,780	森田征一郎	
9	S. D. I	30,210	OHK-A.O	持機 3
10	ダライアス(Yゾーン)	6,378,310	Y. Z. F	ニューバージョン D.3

スターダスト

岡山県岡山市駅前町1-7-2☎(0862)26-4998

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'59"22	J.BOY	ノーマル(アフリカ)
2	〃	5'14"98	Mr. ?	ノーマル(アジア)
3	〃	7'26"44	MUX	ノーマル(アメリカ)
4	アウト・ラン(a)	4'50"46	J.BOY	車イージー
5	アウト・ラン(d)	4'51"12	JOG	75秒設定
6	コンバット・スクール	81,690	J.BOY	ノーマル
7	ダブルドラゴン	80,090	妹尾　俊哉	ノーマル
8	ダライアス(x)	5,108,740	H A C	レベル最強
9	〃　(Y)	5,769,690	黒チャン先生	エキステンドなし
10	ル・マン・24	596'6	J.BOY	64秒設定

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5-31　☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'52"40	LAM	アフリカ ノーマル
2	〃	5'02"15	KID	アジア　〃
3	〃	7'18"65	CRX	アメリカ　〃
4	〃	9'40"09	JOG 〃	ヨーロッパ　〃
5	キッドのホレホレ大作戦	1,778,600	SOE	IP 全面+α　〃
6	超時迷宮レジオン	5,914,230	GALL 〃	IP　〃残多数　〃
7	エクスターミネーション	1,381,480	SOE	IP　〃
8	迷宮ハンターG	542,930	アルフオンドJOG	IPステージ7　〃
9	コンバットスクール	222,160	CRX	IP 兵率　〃
10	トップシークレット	2,214,150	JOG 〃	全面2周　〃

プレイシティキャロット島大前店

島根県松江市西川津町1147-15　☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'52"71	ESP	スタンダード、タイムノーマル 敵車イージー、(レイクサイド)
2	スーパーハングオン	3'18"16	KEN	(ビギナー)ミニライドオン
3	ウエック・ル・マン24	608.5	TAC	ミニスピン
4	サイコソルジャー(IP)	1,754,700	VTR	全面クリア
5	エクスターミネーション(IP)	1,038,480	古志	1コイン8面
6	妖怪道中記	人間界	RED	2コイン全面クリア
7	ワギャン	127	GRY 他	
8	スーパーバブルボブル(IP)	9,999,990	VTR RED	4周75面 4周86面
9	サンダーセプターII	499,150	古志	1コイン最終面
10	ワンダーモモ	334,800	RED	全面クリア

ビデオゾーン50☆

鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	2,232,940	ツカダ	ノーマル 3キ
2	ホレホレ大作戦	621,400	亀崎	全面クリア
3	臥竜列伝	9,999,990+α	前田	7-8面クリア
4	サイコーソルジャー	1,775,050	VTR	全面クリア　3キ
5	S. D. I	160,200	原田	ノーマル 3キ
6	レジオン	2,426,730	古志　次郎	10側　3キ
7	忍者くん 阿修羅の章	738,610	大谷	ノーマル
8	エイリアンシンドローム	1,570,000	長谷川	ノーマル
9	ダブルドリブル	53点	原田	ノーマル 2コイン
10	バミューダトライアングル	126,300	OBAQ高橋店	ノーマル1P側

ゲームプラザピノキオ☆

兵庫県明石市本町1丁目1-28　☎(078)911-1080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	忍者くん 阿修羅ノ章	9,999,990	Ⓦ	全面クリア
2	飛翔鮫	2,223,680	AB・北村	
3	アルカノイド	1,099,660	MIYUKI	全面クリア
4	スペースハリアー	30,749,870	まきだ彰君	全面クリア
5	タイムスキャナー	913,060	小桜会モモチャン	
6	ローリワグサンダー	513,980	荒谷　俊之	
7	ワールドカップ	2-0	AGC ㋮	最強レベル 最終ゲーム
8	アウトラン	56,809,280	湘南爆走族	Dコース4'47"00
9	スラップファイト	3,112,200	EXTEND-HI	エリア255+α
10	沙羅曼蛇	2,112,400	㋵	3-5

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	4,051,710	川　田	Z ハード 3機
2	ダライアス	4,438,220	原田　敏之	Y ハード 3機
3	エイリアンシンドローム	346,600	石　井	ノーマル　4面
4	忍者くん 阿修羅ノ章	488,930	原田　敏之	A 14面ノーマル
5	忍者くん 阿修羅ノ章	1,321,700	原田　敏之	B 14面ノーマル
6	忍者くん	935,980	森　隆一	C 17面ノーマル
7	キッドのホレホレ大作戦	2,316,300	珈琲	ノーマル 27面
8	必殺無頼拳	1,415,800	吉田	2周クリア ノーマル
9	サイキック 5	7,588,800	原田　敏之	全面クリアノーマル
10	バブルボブル	5,965,660	森　隆一	100面 ザップ2

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン BEGINNER	2'53"93	KID	敵:ノーマル
2	JUNIOR	5'14"69	BRN	〃
3	SENIOR	7'24"83	MVX	〃
4	EXPERT	19,748,030	ブッシー供田	ステージ12　〃
5	エイリアンシンドローム	1,752,600	AKI	ノーマル、3機
6	S. D. I	183,720	田町の女・二渡	ノーマル, 3機
7	サイコソルジャー	564,900	森本	ノーマル、3機
8	飛翔鮫	1,212,990	Pow.SP	ノーマル、3機
9	ダブルドラゴン	91,610	HGS-倉敷の女	最終面クリア、2機
10	デンジャーゾーン	45,350	HCS-GAK	

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29　☎(0862)64-8736

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,275,520	Mr.PAC-LAND	Y-ゾーン イージー1日バージョン
2	〃	5,994,880	〃	X-ゾーン イージー1日バージョン
3	〃	5,991,450	〃	Z-ゾーン イージー1日バージョン
4	〃	6,099,060	IKUMA & RYU	Y-ゾーン イージー1日バージョン
5	〃	6,244,270	〃	X-ゾーン ジーイー1日バージョン
6	スーパーハングオン	2'56"12	GNP	(ノーマル)ビギナー
7	〃	5'13"31	KAW	(ノーマル)ジュニア
8	〃	7'32"56	KAW	(ノーマル)セニア
9	忍者くん 阿修羅ノ章	26面	EVE	新バージョン
10	コンバットスクール	121,610	BBB	(ノーマル)

プレイスクエアウィル☆

岡山県岡山市表町2丁目2-58　☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	トップシークレット	2,294,250	HCS-SONくん	ニューバージョン2周クリア
2	ダブルドラゴン	93,780	HCS-いちごJA	ノーマル(持ち数2) 1コイン全面クリア
3	コンバットスクール	232,140	HCS-GAK	レベル→イージー ランクC.P.L
4	リベンジ・オブ・DOH	574,340	ま・めぞん	25面
5	忍者くん 阿修羅ノ章	2,531,190	E・V・E	29面
6	ダライアスVゾーン	4,966,370	Mr.ぱっくらんど	ニューバージョン
7	〃　Wゾーン	4,855,560	HCS-MAISON	難易度D 機数3
8	〃　Xゾーン	6,106,840	HCS-・・A	〃
9	〃　Yゾーン	6,377,550	HCS-・・A	〃
10	〃　Zゾーン	5,698,840	HCS-・・A	〃

ビデオインマツヤ丸太町店☆☆

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	天界到達	北野,LGQ,ひで	2コイン
2	アウトラン	4'49"90	吉田　賢司	デュアルウエイ
3	アウトラン	4'48"96	吉田　賢司	レイクサイド
4	飛翔鮫	10,000,000+α	超速連射DRU	エリア999+α
5	タイムスキャナー	1,870,440	堀江くん	
6	ダンクショット	最終面クリア	モンド	10試合クリア
7	奇々怪界	1,000,100	RX大阪軍団	17面
8	ビッグイベントゴルフ	63(18ホール)	N.N	アウト(−4)イン(−5)
9	S. D. I	147,270	E.B	
10	魂斗羅	1,893,700	M.BOY	全面クリア

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5丁目12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'45"18	GAW FANTASY	Dコース
2	スーパーハングオン	3'00"56	HART-A・B・E	ビギナー
3	スーパーハングオン	5'29"35	紀平	ジュニア
4	ダブルドラゴン	73,480	GAW FANTASY	
5	S　D　I	102,350	高橋　透	3機
6	エクスターミネーション	2,408,910	GAW FANTASY	ALL
7	忍者くん 阿修羅の章	4,801,620	PISCES	ラウンド?
8	コンバットスクール	66,060	GAW FANTASY	4面
9	アルカノイド	1,304,370	M.S LOVE	ALL
10	飛翔鮫	2,018,360	大島　鋼一	

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3丁目2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5'03"62	藤井　良一	(GOAL D)
2	エイリアンシンドローム	481,500	家治　宏之	NORMAL設定
3	S・D・I	60,180	遊怪	4機設定 難易度NORMAL
4	パーフェクトビリヤード	276,600	秀司&初美	1コイン
5	サイコソルジャー	519,200	宮田　和幸	NORMAL設定
6	ダブルドラゴン	50,970	とんではねてブー	
7	スーパーハングオン AFRICA	2'50"64	とんではねてブー	ノーマル設定 ライドオン
8	ASIA	5'01"75	喜美嶋	〃
9	AMERICA	STAGE 12 17,196,600	N・H・S	〃
10	EUROPE	STAGE 8 10,649,920	福田　和幸	〃

PASADENA

大阪府茨木市駅前町1-4-1　☎(0726)25-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン(ビギナー)	2'51"18	STAC-Star・Dust	ライドオン イージー50秒
2	スーパーハングオン(ジュニア)	5'03"37	STAC-Star・Dust	インコース命 VIL!
3	スーパーハングオン(シニア)	7'09"74	STAC-CAN	50秒　5400万
4	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	9'36"21	Ster・Dust はVILのこと	4回かすり
5	1943	2,806,450	STAC-CAN	1P1コイン 大和撃沈
6	ブラックパンサー	353,750	STACパチスロフアシリーズ・T・S	
7	迷宮ハンター	427,500	TGB-GED from高槻	IP・かせぎ
8	妖怪道中記			
9	ダブルドラゴン	97,110	すたっく-MSV	4面
10	ストレンジサイエンス	4,336,650	スーパーコンビ MRN(STAC)	ボール0から

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	5'20"84	100寝屋川のSTR	ジュニアコース　50秒
2	アウトラン	4'43"03	100寝屋川のSTR	Cコースクリア
3	ダライアス	5,490,670	100寝屋川のSTR	A-C-E-H-M-R-X 最高ランク3機
4	飛翔鮫	10,107,190	100寝屋川のSTR	18周目で達成
5	トップシークレット	2,175,320	100寝屋川のSTR	2周目クリア
6	サイコソルジャー	1,929,100	100寝屋川のSTR	最終面クリア 1コイン
7	エイリアンシンドローム	477,400	JMB&AHE	
8	ワンダーモモ	309,200	100寝屋川の100	最終面クリア
9	レジオン	2,992,530	100寝屋川の会長GRA	ノーマル・ループゲーム
10	臥竜列伝	517,640	Y・F-ハーゴン藤重	7面

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	9,965,800	友田　精作	アフリカ3'23"21
2	飛翔鮫	1,139,440	山下　邦人	A-199
3	アウトラン	35,955,500	岡田　勝也	Dコース 5'03"81
4	エイリアンシンドローム	629,200	小林　春夫	6面のボス
5	新忍者くん(阿修羅)	1,794,960	小林　春夫	4面
6	魔境戦士	500,200	橋本　佳尚	8面
7	スターフォース	2,114,400	浦本　正	16面(大牟田)
8	ガルディア	999,900	前田　徹	3周目の4面
9	アルゴスの戦士	545,810	楠本　大樹	10面
10	妖怪道中記	5面クリア,(天界)	豊田　一夫	2コイン3回 (50円で2ゲーム)

ゲームスペースサンデー
長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'53"46	HK.special.	ストーンヒル タイムイージー、車イージー
2	魂斗羅	2,995,400	HK.special.	全面クリア
3	沙羅曼蛇	3,282,200	ACM-SUPER DRUNK	5周目3面 ランク難しい
4	トップシークレット	2,172,890	HK.special.	2周目クリア/3人設定
5	忍者くん 阿修羅ノ章	SCENE30	HK.special.	5万エブリーあり スコア3,737,030
6	飛翔鮫	10,000,000+α	×××	18周目/残16機・4時間
7	妖怪道中記	天界	HK.special.	2コインクリア ランクA
8	ローリングサンダー	707,560	HK.special.	全面クリア 残0人
9	アウトラン	4'54"87	HK.special.	デスバレイ スコア43,978,310
10	ラスタンサーガ	ALLクリア	HK.special.	残0人 スコア3,090,300

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	195,700	岩永　好正	3面
2	大列車強盗	148,700	FIN永田	4面
3	ワンダーモモ	254,400	光永　賢吾	4-3
4	魔境戦士(IP)	191,600	小島　公昭	3面
5	ジャッカル	474,900	大川　正智	IP
6	超時迷宮レジオン(IP)	1,977,060	FIN永田	IP
7	忍者くん 阿修羅ノ章	659,410	相楽悠里です〃	13面
8	飛翔鮫	1,159,680	山下　邦人	エリア197
9	エクスターミネーション(IP)	1,594,490	FIN永田	8面
10	1942	326,230	まつもとくん	8面

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	54,300	山口	
2	コンバットスクール	88,100	山口	
3	ワンダーモモ	173,300	スパイキャチャー	
4	エクセライザー	1,382,800	小島　英二	
5	ローリングサンダー	269,520	スパイキャチャー	
6	サイドアームズ	1,846,000	小島　英二	
7	沙羅曼蛇	2,146,800	SPEAK-HRK	
8	忍者くん	5,773,310	福田	
9	アルカノイド	143,210	山口	
10				

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計ませんからご注意下さい。

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ッ門2-34 三信ビル　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,334,530	豆　頭	199エリア
2	トップシークレット	2,158,150	YOS	全面クリア
3	ワンダーモモ	317,200	G.M.C-ASCII	全面クリア
4	サイドアームズ	3,019,200	R.A-SPT	全面クリア
5	魂斗羅	1,634,200	NEXUS-6	全面クリア難→ハーデスト
6	黄金の城	420,100	BIG	全面クリア(1週で終)
7	ローリングサンダー(NEW)	680,260	G.M.C-ASCII	全面クリア(3人設定)
8	ファイナライザー	1,819,200	SURPASSER	
9	闘いの挽歌	438,550	BIG	2-5
10	奇々怪界	862,700	SURPASSER	

ジャスコ大分店ナムコランド
大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	輪回界	馬場　淳司	1コイン
2	ワンダーモモ	105,900	APF	〃　3-2
3	沙羅曼蛇	1,323,600	豊東豊徳	〃　3-1
4	サイドアームズ	2,268,000	BBC	〃最終面クリア
5	奇々怪界	494,000	BBC	12面
6	グラディウス	539,700	鈴木　慎一	2-2
7	ファンタジーゾーン	8,652,140	BBC	3-3
8	サイコソルジャー	1,000,000	APF	6コイン、最終面クリア
9	ダーウィン4078	243,200	豊東豊徳	8面
10	ワギャン	127	わしののぶお	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖界道中記	天界到達	TARAKO	2コイン
2	忍者くん 阿修羅ノ章	29面	FREEGY	1コイン 面数ゆうせん
3	エクスターミネーション	最終面クリア	MGF渕野	1コイン IP
4	エイリアンシンドローム	10,000,000+α	TAG(KCH)	1コイン 3人 1千万ケタあり3時間40分
5	ラスタンサーガ	最終面クリア	MGF渕野	1コイン 1ミスクリア
6	スーパーハングオン	7'29"34	MGF NYA	アメリカクリア 1ミス シットダウンタイプ
7	スーパーハングオン	3'03"68	TAYO(KCH)	アフリカクリア
8	アウトラン	4'46"59	MGF渕野	ディアルウエイ バージョンII
9	コンバットスクール	87,820	ふぇーん手がいたい	RD6
10	バルトリック	653,840	TAG(KCH)	RD=6永パナシ 3千設定

ウィルトークタイトーきしゃば店
鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18　☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,824,100	D・A・N	Bランク・3機 A・C・E・I・N・T・Y
2	ダライアス	2,975,070 3,076,040	原・ボー 馬場くん／	Bランク・3機 A・C・F・J・O・T・Y
3	ラスタンサーガ	1,500,100	原・ボー	全面クリアー
4	飛翔鮫	1,202,290	原・ボー	Bランク
5	忍者くん 阿修羅ノ章	749,810	N・A・R・U	1クレジット・16面
6	妖怪道中記	人間界	U・W・F	1クレジット、クリアー
7	スラップファイト	9,999,990	TOM・森	+α、カウンターストップ
8	エンデューロ・レーサー	26,169,943	KID's	残りタイム13秒
9	アルカノイド・リベンジオブDOH	592,710	西伊敷6丁目7-9の池畑くん	25面、1クレジット
10	ダブルドラゴン	29,250 85,730	C・C・B 原・ボー	2プレイヤー 全面クリアー

ゲームプラザ
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Super Hangon(Beginner)	2'58"26	KVC佐々木	難易度・敵車ともノーマル ミニライドオンタイプ)
2	Super Hangon(Senior)	7'23"80	NOM	〃
3	妖怪道中記	天界	DGM,KER,C・M	1クレジット、全面クリア 4面とびこし
4	飛翔鮫	10,000,000+α	PAM,NOM	エリア999+α ランクB 残機多数
5	忍者くん 阿修羅ノ章	1,253,250	MJN	1クレジット3機設定 30面
6	ダライアス	4,295,190	KVC佐々木	ランクC 3機設定 NEWバージョン
7	サイコソルジャー	1,864,400	PZN	1クレジット全面クリア 3機設定 エブリーなし
8	トップシークレット	2,204,970	MJN	2周クリア、4機設定
9	ラスタンサーガ	全面クリア	GARU,YAT,OKT	1クレジット 3機設定
10	エクスターミネーション	2,437,050	DGM	LIFE3000～ 1クレジット 全面クリア(ALL)

メディアインオビヤ
高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル　☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,401,050	LAY A WAY	Xゾーン
2	ダライアス	5,973,040	LAY A WAY	Yゾーン
3	ダライアス	4,614,440	LAY A WAY	Zゾーン
4	忍者くん 阿修羅ノ章	9,999,990	北岡　誠也	カウンターストップ(1コイン)
5	忍者くん 阿修羅ノ章	9,999,990	飯田　和也	カウンターストップ(1コイン)
6	エクスターミネーション	2,766,120	長崎　桂二	1コイン
7	トップシークレット	1,044,410	小松　一豊	1コイン
8	リベンジオブDOH	727,900	小松　一豊	？面
9	妖怪道中記	天界クリア	飯沼　英二	3コイン
10	飛翔鮫	20,028,870	怪物　長田	1コイン

キャンパスタイトー
山口県山口市平川大字平井611-15　☎ありません

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	忍者くん 阿修羅ノ章	29面	TUC-白うさぎ CAT.K(片岡教男)	1コイン ステージ優先 全31面クリア済
2	ダブルドラゴン(IP)	103,780	フライングぴしぴし 助けてこけたのOMA	1コイン全面クリア ハート残機設定2
3	ダライアス(IP)	5,261,250	TUC-風の SOGEぴゅう	Vゾーンクリア、ニューバー ランクA 3機設定
4	ダライアス	5,176,280	TUC-大だるま (KFC-DDD)	Wクリア、ニューバージョン ランクA 3機設定
5	ダライアス	5,896,140	TUC-だるま	Zクリア、ニューバージョン ランクB 3機設定
6	サイコソルジャー(IP)	1,774,100	KFC-そよそよ (TUC-BEFAX)	1コイン 最終面クリア
7	ワールドウォーズ(IP)	233,120	KFC-しばりっこ梅田 (TUC-BEFAX)	1コイン6面のボス
8	ラスタンサーガ	688,800	TUC-べにぎり しょっぴんぐOMA	1コインノーミス全面クリア
9	スーパークイックス	431,460	KFC-XUL (TUC-しかまん)	1コイン コンティニューなし 2周目の8面
10	エクスターミネーション(IP)	2,474,120	KFC-いもむし (TUC-CHA)	1コイン最終面 目標500万点、ちゃお

WE'LL TALK 市駅店
愛媛県松山市湊町5-5-7　☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,888,730	SURPASSER R.T	Yゾーンクリア
2	モンテカルロ(PB)	27,183,600	清水　健	
3	サイキック5	12,074,500	SURPASSER LEE+Michi	全面クリア
4	飛翔鮫	10,000,000	SURPASSER KENII・LEE・M	エリア999+α、4時間
5	サイドアームズ	3,669,500	SURPASSER LEE	全面クリア
6	サイコソルジャー	1,000,000	SURPASSER Michi	全面クリア
7	リベンジオブDOH	574,070	SURPASSER LEE	18面
8	ダブルドラゴン	43,650	SURPASSER LEE	4面、3人設定、イージー
9	スーパークイックス	313,750	清水　健	8面
10	ダライアス	5,810,120	SURPASSER LEE II	Xゾーンクリア

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'47"32	RUN	Dコース
2	臥竜列伝	544,390	美也	5画、張飛
3	エイリアンシンドローム	230,900	かおり	3面
4	SDI	48,740	みみよよ	3機設定
5	大列車強盗	42,000	ミポリン	
6	レジオン	1,321,040	R.S	
7	マスタッシュボーイ	822,150	R.S	R-29
8	飛翔鮫	982,740	みみよよ	A-168
9	ローリングサンダー	272,320	美里	ニューバージョン8面
10	妖怪道中記	天界	しょうくんMIO	3コイン

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	マスタッシュボーイ	1,101,050	KYAN-Y.O	IC 32面
2	エイリアンシンドローム	1,275,800	G.H.C.DAU	ICIP 13面
3	サイコーソルジャー	662,700	GHC DuRuN	ICIP 6面
4	臥竜列伝	4,622,900	AGUPY	ICIP3周目クリア
5	ラスタンサーガ	513,700	Yemnop.s	
6	妖怪道中記		KAZUMI	2C畜生界、人間界
7	飛翔鮫	1,145,940	G.M.C.DAU	
8	タイムスキャナー	987,650	PIRELLI	
9	ジャンボウ	517,500	JOKFR	
10	魂斗羅	1,339,500	JASON	全面クリア

次号（9月号）は7月30日発売！

●木曜日ナノダ

のりもの大特集だ　スリリングに挑戦!!

★一流ライダーによる親切ていねいな指導――

かつ鬼のシゴキが特徴なのだ。

頑張ったぜコーナー



ご当番編集長
SPY大和

編集長であるボクの今一番の悩みは、編集長手当が他のみんなの飲み代に化けそうになっていることです。というのも、編集長らしいことを何ひとつやっていない。その分他の編集員の手をわずらわせたんだから、当然編集長手当をみんなの飲み代に廻せ、と悪質な陰謀が着々と張りめぐらされていると…確かな情報をキャッチしたからなのだ。これじゃ、気になって、仕事なんてできないよ。



アイレム販売広報の川戸宣子さん、ご結婚おめでとうございます。だんな様との相性は当然100点満点ですよネ／　編集部へのおみやげのパイはおいしかったですヨ。ごちそうさま。そういえば、キスメットイブで自分を占ってみたら“あなたはとてもいい人、男女ともに好かれます”と出た。昔フラれた女の子との相性占いをすると91点。フッフッフッ／極めたぜ!!
（占う相手もいない御旅屋）



今月は東京のゲーセン巡り。御協力ありがとうございました。

熊本の道中記１コイン天界パターンはこちらとほとんど一緒でびっくり。「地離れていても技は一つ」某氏の名言が頭をかすめる。
（オーバーワークGOD）



最近攻略記事を書いていない。忙がしくてできなかったのだが、そろそろ何かやるか？
（ECM－APAPA）



先日、練馬のある店で飛翔鮫1000万出していたら出入り禁止をくらってしまったタダでさえ貧乏なのにもうすこしやらせてくれもいいじゃない!?
（重戦機ATSU）



リベンジオブDoHを7回目のプレイにて全面クリアだ（実質は3回目)。もうすぐノーミスクリアをしてやるぞ。1943はロケバージョンを初プレイでクリア。　（ゆ）

う〜ん、このごろ忙しくて、ゲームもロクにできない。というより、大したゲームが出ないせいかもしれない。

ここらで一発、すごいゲームがでないかなあ……
（バルトリックをやり始めた鈴木炎）

ナムコの営業企画の石井学さん、ご長女ご誕生おめでとう。お嫁さんにやりたくないなんて、もう親バカぶりを発揮していますが、いい加減にして下さ〜い。ところで、ゲーセンの紹介、東京のマップ、役に立ちましたか。(T・M)



ついにめぐってきました次期編集長。前編集長大和の二の舞（編集長手当がみんなの飲み代になる）になるのだけは避けたいね。小田原から編集室に日参するかも。(石井ぜんじ)

GAMEST　8月号
■昭和62年8月1日発行　第2巻7号通巻11号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　林慶一郎　GOD鈴木
石井ぜんじ　REO.Y.Y.　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ　JOE山田
植村伴北　POP小玉　FIS
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC





おっ？　これはホ○イト○ウス風じゃない。人質はだれだ！



いえーい！　オレの飛びげりを見よ。でも相手に通じない。

実戦編

コンバットスクール

卒業は通過点だ。
真の戦いはこれから始まる。

まさか、あの程度の訓練(シゴキ)でネをあげたんじゃないだろうね。
実はこれからなのだ。
突然大事件発生！　相手は百戦練磨のテロリストだ。
さあ、どうする。鍛えた君の腕と度胸が試される時がきた!!
コンバットスクール実戦編に挑戦せよ！



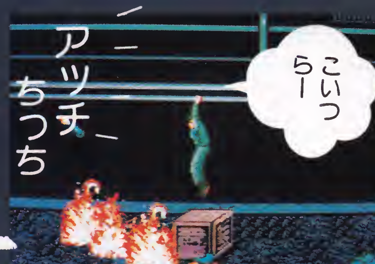
火炎ビンだ。かるいカルイ！　とよけて…



どうだ！　３人の敵をケリでやっつけたぞ。



テロの舞台、この広大なハ○スの中を勇敢に移動しているところ。



敵の火炎ビンをよけつつ進め！



安心できないぞ。危ない！　また火炎ビンだ。



ここかな？　とらわれしあの方は…

だったら？



強そうな！　敵のボスではないか!?



敵のムチが…うーん、ちょっとくやしいけど眠らせていただきます。

先月号でも紹介しましたが、今回はだいたい完成したということで、本格的に大阪まで取材に行きました。





とにかく筐体はデカい。それだけで迫力がある。

大きなコンパネ部分。

©カプコン

ストリート・ファイター

待ち切れない? もうすぐだ。力をためてぶちあたれ! 必殺!!

ウワサには聞いていたものの、実物を見て、もっとびっくり。まあ、何に驚いたかを聞いて下さい。



最強の格闘技はどれだ!?

まず、その筐体の大きさにびっくり。カプコン特集(No.7)の時に、大型筐体のゲームについていろいろと考えをお聞きしたんですが、その時にはすでに、ストリートファイターの開発が裏で進んでいたんですね。

アップライト形式の台ですが、2PのVSモードもある為、かつてのパンチアウトやアタリ台を横に2台つなげたぐらいの大きさはあります。モニター画面も大きく、全体としてアウトラン並の大型筐体となっています。筐体を見ているだけでも、かなりの迫力が感じられます。

次にびっくりしたのは、各国のストリートファイター達の動きのリアルさと速さ。それぞれの敵が得意技を持っていて、目にも止まらぬ速さで攻撃してきます。そして、実際にこんな奴いるかと思わせるような攻撃方法。

私の見た所では、それぞれの敵の技は、いろいろな実際に存在する体術からのもので、体術に関してかなり研究していると見ました。

敵のスゴサもさることながら、こちらのプレイヤーの動きもなかなかリアルで、敵の攻撃力に充分対応できるものとなっています。初めの国の日本あたりなら、少し慣れればかなりヨユウで勝てるようになるでしょう。

君の気合が試される

1面の敵、烈。接近戦に持ち込め!!



唯一注意しなければいけない烈の飛びゲリ間合いの取り方を見切ろう。



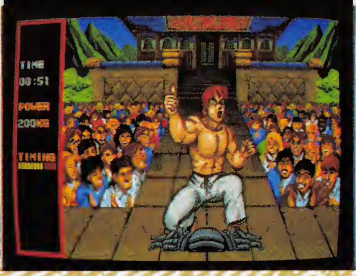
2面の敵、激。危くなると手り剣を3連射してくる。



いきなり消えてしまう激。出現直後を狙え



ボーナスステージの試し割り。タイミング重要。



3面の敵、ジョー。こいつの連続リバットだけには気をつけろ!



※現在開発中のため画構成など変更になる場合があります。

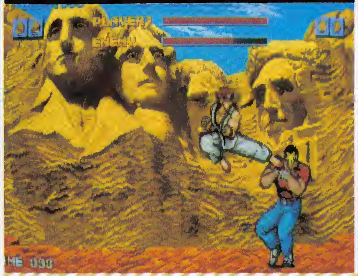
ボーナスステージのパート2。上段の板はパンチのほうがやりやすい。



体は大きいくせに攻撃はとても速い。逆転負けをくらうな。



4面の敵、マイク。攻略法はこの写真をよくみて下さい。



かがんでパンチ。一番防御には強い型だ。



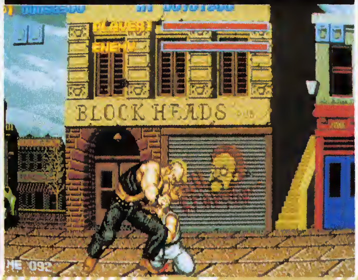
対決前のバーディー。あぶない奴だ。



ジャンプパンチで攻撃。ボタンを叩く強さが問題だ。



5面の敵、バーディー。ピョンピョンはね回る奇怪な動きをする。



アメリカ横断ウルトラクイズみたい。



さて、このゲームの特徴は何といっても、ぶったたいた力がそのまま自分の攻撃力になることですが、さすがにコンパネは丈夫になっていました。体格のいいアメリカ人が思いっきりたたいて大丈夫だったということですから、日本人がぶったたく分には特に問題ないでしょう。思った以上にボタンをたたくのは燃えます。これも一種の体感ゲームと言えるでしょう。

ボタンのたたき方には、確かにテクニックは必要ですが、ここぞという時は、思いっ切りゲンコでぶったたき、気合をこめて勝負することが必要だと感じました。コンパネが良くできていますから、1ゲームやって疲れる事はあっても、手が痛くなることはそれほどないでしょう。

攻撃方法のコツとしては、敵に合わせた方法を使うのがコツと言えるでしょう。

取材した時点では、回しゲリや、飛びゲリ等の強力な一発技と、足払いがかなり有効な技だったようです。

他に、あるレバーさばきによってボタンをたたくと、波動拳といって凝縮された気のかたまりが相手に向かって発射されます。これは必殺の技で、相手に多大のダメージを与える事ができますが、かわされると自分が一瞬無防備になるので、危険と隣り合わせの技と言えるでしょう。しかし、敵にこの技を当てた時の快感はなかなかのものです。

まさに、ストリートファイターによって、ゲームは格闘技になったと言えるでしょう。このゲーム、簡単にパターン化できるようなやわなゲームではありません。気合で勝負を決めましょう。

発売はちょっと先になるよ。

（ZENJI）

中国三千年ウーロン茶の世界。



必殺のスピンアタック。これをくらうとひとたまりもない。



敵はジャンプして攻撃してくる。ジャンプでかわせ。



出たぁーツェ　◯男爵？



遂に元を倒した！　しかしいったい何人の人がこのデモを見られるだろうか。



踊りを踊るようなかろやかな技を使う。しかし元の実力は凄い。



奇妙な拳法を使う元。



6面の敵、李は動きが非常に速い。



アルカノイド

リベンジ・オブ DoH

反省しつつ今回もまた…

いやあー、前回は校正ミスが多くて申しわけなかった。以後、校正には充分注意するので許してください。

と、前回の反省をしつつ、今回もアルカノイド・リベンジオブDoHの紹介をいたします。

とりあえずアイテムを再度補足

前回記事を書いた時は、全然やりこんでなかったのでアイテムの特徴が完璧にわかってなかったけど、1週間やりこんでほとんどわかったので再度補足をしよう。

M…金色ブロックを壊すと点がはいります(100点)。敵は貫通しません。壊せない敵にボールが当たると300点はいります。

T…分裂する時は、分身が右へ行き、戻る時は分身が左へ行くので、この性質を覚えれば稼ぎ虫ができるよ。でも、やっぱり取らないほうがいいと思うよ。

D+N…スペシャルを取った時と同じ効果が得られる。

I…アイテムの当たり判定はちょうど中央（取ったつもりが取ってないことがあるのはこのせい）。それと、幻影でボールを返すと10・20・40・80…とねずみ算式に点数が上がっていき、最高10、000点になる。これは難しいけどおいしい。

スペシャル…3通りの効果がある。①(D)+(N)+(C)+(M)(色々なパワーアップの複合)。②レーザーのフルオート6連射。③敵が16匹まで増殖する。

パワーアップアイテムは1個しか画面上に出ない面と多数出る面と2通りのタイプがあります。覚えておいて損はないでしょう。

改訂版 ROUND1～17のルート

前回ROUND1～17までの簡単なアドバイスをしたんだけど、やっぱり全然やりこんでなくてマチガイがあったので、ここで訂正しておきましょう。

☆ROUND1…問題なし。

☆ROUND2…R
左よりはやっぱり右でしょう。

☆ROUND3…R
Rでアイテムを使ったほうがクリアしやすい。

☆ROUND4…R
アイテムが多く出る分、Rの方が楽。

☆ROUND5…R
Lは上が残ってしまうのでダメ。Rは10個しかブロックがないけど、アイテムがほとんど出てくれるので、アイテムまかせでクリアできるよ。しかし、この面で、あるアイテムを取ると…。

☆ROUND6…L
Rは金色ブロックの中のブロックが残りやすいのでダメ。

Lは、実はバウスの形をしている。ここではじめてLへ行くよ。

☆ROUND7…R
Lでもいいんだけど、敵が強く、アイテムも思ったより少ないのでRへ行こう。Rはパターンにすれば Lより楽。

☆ROUND8…L
Rは、やっぱり上に行きにくいのでダメ。Lは壊せない敵が多いのがガン。でもアイテムで押していける。ここから難度が少し上がってきてるぞ。

☆ROUND9…R
アイテムの多さからいってRが楽。

☆ROUND10…R
Lは、まん中に金色にかこまれた銀ブロックが残るのでダメ。Rはまん中からくずしていきアイテムにまかせて突破。この面はどっちもつらい。

☆ROUND11…R
まん中からくずしても、左右から上に通しても良し。Rはやっぱり金色が強い。

☆ROUND12…L
アイテムの多さからいってLが楽。でもRもそんなに難しくない。

☆ROUND13…L
Rは、アイテムがうまく出てくれないと話にならない。Lは必ず(あたりまえだけど)左上のあたりに1個ブロックが残ってしまう。両方ともアイテムに頼るしかない面。

☆ROUND14…L
Rは上に通してしまうとスピードが速くなってしまうのでダメ。Lはアイテムが多いので楽。クリアだけならレーザーで充分。

☆ROUND15…L
Rは絶対ダメ。Lは思ったよりアイテムが出てこない。屋根のてっぺんにある、金色ブロックにかこまれたブロックは残すとつらい。

☆ROUND16…L
Lは、アイテムが多いので楽。銀ブロックは最後に。Rは…。今だに行ったことがない。

☆ROUND17…L
この面は、前号(7月号)にも書いたとおり、255発当てるか一発敵の体内にボールを入れれば倒せるれど、当然ながら1発のほうが楽だよね。パターンとしては、右はじでサーブすればあっというまに倒せる。敵にボールが当たっても、おなじ位置にボールをもどせばなんとかなるかもね。

ようするに、1発で倒すというのはボスが敵を出してくる時にできる穴ぼこにボールを入れてしまうわけだ。

17面のボスを倒すと本当のボスが…。

ROUND18～34までのルート&アドバイス

よーし、後半のROUND18～34まで一気にいくよーん。

☆ROUND18
ここは関所みたいなもの、絶対に通らなくてはいけない所。なんといったって、3段にわたる復活ブロックには苦戦させられる。

基本は、右のブロックに狙いをつけてサーブして、同じ位置に打ち返す。中にはいったら出てくるボールを出てきた角度で返す。そうすれば、いつかは上のほうに出てくれるでしょう。

☆ROUND19…L
Rは全体的にアイテムが少ない。Lのほうはパワーが多く出てくるので、Lがやっぱりいいでしょう。ボールのスピードに注意。

☆ROUND20…R
この面は、どちらも敵が強い(フォーゴット)ので、どっちとも言えない。

☆ROUND21…R
Lは中に入れても、外に出たらつらい。Rもいっしょだけど、中に入れやすい点でRがいいかも。20・21面はどっちも難度はいっしょ。

☆ROUND22…L
Rはパワーアップが多い。Lははまってしまう恐れがある。よってL。

☆ROUND23…L
Lは中に入れてしまえば楽。Rは中に残るブロックが多い。

☆ROUND24…L
Rは、中に入れるのがつらい。Lはアイテムがかなり多く出るので楽。

☆ROUND25…L
Rは復活ブロック3つにかこまれた赤ブロックが必ず残るので、おすすめできない。Lはパターンにすればけっこう楽にできる。

☆ROUND26…R
Lは中に入れるのがきつい。Rはオーソドックスなブロックくずし。Rが楽。

☆ROUND27…R
Lはパワーが少ないし、中の金色ブロックがいやらしい。Rはパワーが多いので楽。

☆ROUND28…L
Rはパターンにすれば楽だけど、やっぱしつらい。Lはスタートして、その場でサーブすれば金色ブロックが動くので、そこから入れる手もある。

☆ROUND29…L
ここまできた人なら両方とも楽勝だと思うよ。

☆ROUND30…R
ここらあたりから難しくなってくる。Rで、あることをやると…。

☆ROUND31…L
Rはボールのスピードが鬼のように速くなる。Lは上からもくずせるので、Lのほうがいいよ。

☆ROUND32…L
Rは上のくぼみのあるブロックが残りやすい。Lのほうがはるかに楽。

☆ROUND33…L
Rは金色のブロックの上の銀色ブロックが鬼。Lは上のほうが残りやすいけど、絶対Lのほうが楽。

☆ROUND34
やっとこさDoHの所まできたよーん。DoHは前作と同じく、15回当てて16回目で死ぬ。死んだら真のボスが出てくる。こいつはボールが触手に当たると触手が落ちてきて、それにバウスがぶちあたると死ぬという強敵。こいつを倒すには8発脳みそにボールを当てないとだめ。こいつは半分「運」がないと勝てないぞ。

こいつを、倒すと残機表示×10万点のボーナスがはいってメッセージが流れておしまい。

クリアの秘訣を伝授

全体的に難度があがっているリベンジオブDoHだけどやっぱり攻略法みたいなものがある。そのコツみたいなものを教えちゃおう。

クリアに必要なアイテムはニューディスラプション。これさえあれば、どんな面でもなんとかなる。あとは、キャッチやレーザーやディスラプションを臨機応変に取っていけば、まあなんとかなるでしょう。(無責任な…)

あとは繰り返しプレイして慣れること。

では、がんばってください。

(悠理)



L・21面



R・21面



L・20面　ラブレター。



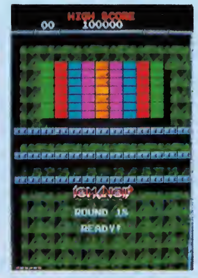
R・20面



L・19面



R・19面


18面



R・25面



L・24面。メガネハナーン。



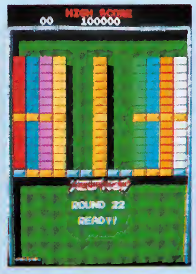
R・24面



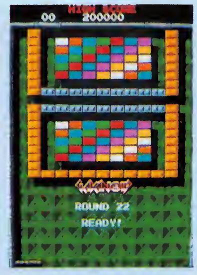
L・23面



R・23面



L・22面



R・22面





R・28面



L・27面。のみたいよー



R・27面



L・26面



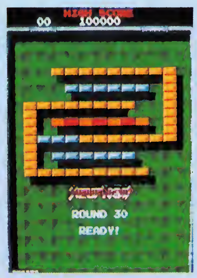
R・26面



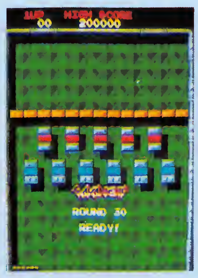
L・25面



R・31面



L・30面



R・30面



L・29面



R・29面



L・28面

L・33面


R・33面


L・32面


R・32面

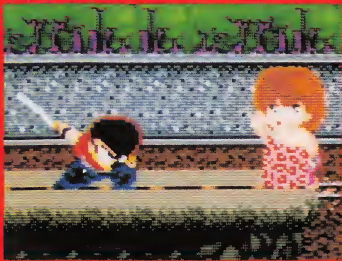

L・31面


◀上より…
倒れ、ＤｏＨもまた巨船“ＸＯＲＧ”もろとも宇宙のもくずと化した。スペースクラフト“バウスII”は間一髪“ＸＯＲＧ”を脱出、その疲れた機体をいやすべくアルカノイド型巨船“ＭＩＸＴＥＣ”に無事着艦した。しかし、この戦いも果てしなき宇宙のほんのひとかけらにすぎない出来事なのであった……。』と、エンディングメッセージのあとスタッフ紹介です。

このような攻撃だ。


真のボスだ。ばんざーい。


34面。最終面。

３面のボス「女ターザンペコちゃん」。なかなかかわいい。



６面キャラ「最闘ユキ」。スカートめくらないでよ!! と言ってるようだ。



やっちゃんお風呂をのぞくの図。



アマンドコマンドちゃんのケーキ攻撃。ちなみにダメージはありません。

思わず笑っちゃいます
銀河任侠伝



まむしドリンクを飲むやっちゃん。このあと「やっちゃん、すてき！」の声がかかります。

ひさびさジャレコから発売の、このゲーム…完全ギャグゲームだ!! プレイ中の私に、開発マン（このゲームがデビュー作）が言ってたけど、ホントだよ。期待できる。

2時間ドラマのノリだぜ

ストーリーはというと、やっちゃんが変な宇宙人に連れさられた女の子を助けだすといった、ありがちなネタ。

プレイヤーのやっちゃんの操作は、８方向レバーに２ボタン。内側のボタンはドス振り、外側のボタンはジャンプ。レバーは下でしゃがみ、左右で左右移動。

これとは別に空中戦があって、８方向レバーはそれぞれの方向移動。内側のボタンはドス振りで、外側のボタンはビーム発射。

やっちゃんはダメージ制になっていて、エネルギーがなくなるとミス。

やっちゃんのパワーアップは敵を倒した時に出る文字を取れば、短ドス・長ドスと変っていく。しばらく敵を倒していくと、マムシドリンクが出るので、取ると貫通弾（みたいなもの）が16発ほど撃てるようになる。

理屈は抜きよ楽しめばいい

ゲーム内容は、スパルタンXタイプとあえて言っておこう。

とにかく、このゲームは点数を出すよりも、キャラを見て楽しむといったゲームでしょう。面をどんどんクリアしていくとCMも入ったりしてほとんど2時間ドラマといったノリだよ。

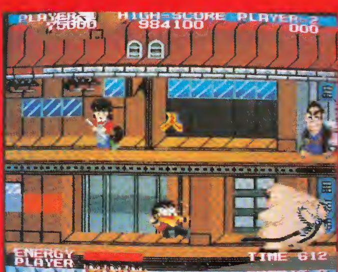
キャラクターの表情もいいし、ゲームの難易度もやさしい（操作になれれば）ので、楽しむならおススメだぞ。

ちなみに各面にはタイトルがついているんだよ。

１面：流星剣目覚める
２面：我が友疾風号
３面：テキヤはつらいよ
４面：鋼鉄の罠
５面：爆発トゥザドク
６面：迷宮地獄廻り
７面：風雲コブラ城

さあ、ヤッチャイましょ、ワラッチャイましょ。

（ゆ）



大ノブタに立って攻撃すると、ドリフの家に飛ばされます。



うっ!! この鉄仮面はもしや…。



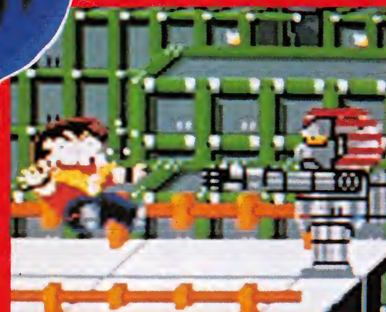
中村主水の攻撃。２階はめぞん一刻の１コマが。







このポーズがかわいい。



4面のボス「ジャイアントロボ」のようなもの。



輪島のゴールデンアームボンバー。でも、なぜか右腕でやっている。

●やられて思わず「ガチョーン」。
●やっぱり、「難野用子」二代目スケ番刑事だ。
●最闘ユキの最後。なぜか喜んでいるように見える。









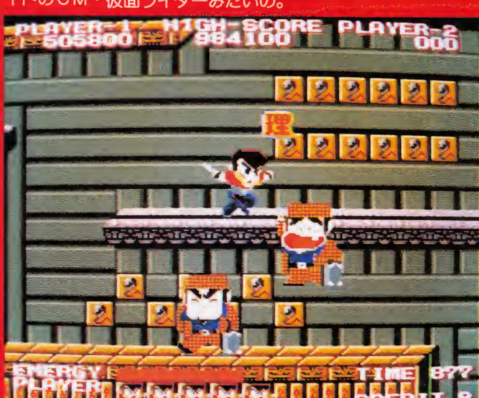
イカの怪人「イカンナー」。屋台の人は左から、寅さん・オフサイドのCM・仮面ライダーみたいの。



2面はこのようなスクロール画面。右は敵のボス「サザエさん」。



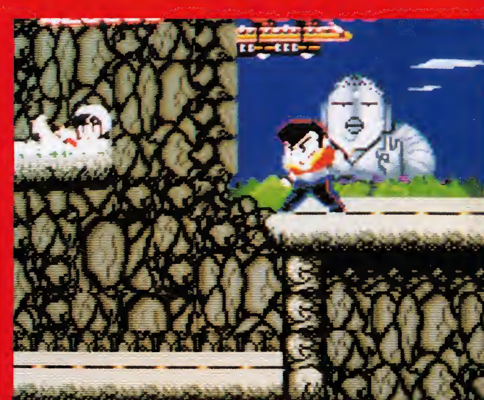
悪の手先、月光仮面!? 背景の絵はドリフのコントだよ。



一目みてわかる寅さん。ちなみに爆発するタコを投げてきます。



5面のボス「マッド博士」。なんのネタだかわかんな〜い。



やっちゃん、再びお風呂をのぞくの図。

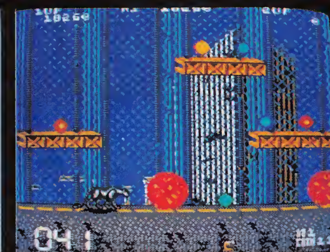
廃墟の中を突き進め!



コナミから待望の新作アクションゲームが登場したぞ! その名もブラックパンサー!!



ブラックパンサー


この中の最初に取った光球でパワーが決まる。

黒豹の姿をかりて

2つの流星が流れ太陽が七色に輝いた西暦2000年×月×日の朝、地球は謎の機械軍団に支配され、人類は地下深くのシェルターに逃れた。

地上は悪夢の世界と化し、人類滅亡はもはや時間の問題であった。しかし、その時、もう1つの流星の"力"によって誕生した超生命体"ブロウ"が黒豹の姿をかりて地球上の全生命の生存を賭け、悪意の廃墟に立ち向っていった…。

というストーリーで、プレイヤーは黒豹を操作し、廃墟の中を突き進んで行きます。

操作方法

基本的な操作は8方向レバーと2つのボタンで、レバーは入れた方向に自分が動きますが、ジャンプボタンとの組み合わせにより数種の動きが出来る様になっています。

ボタンはアタックとジャンプで、アタックは自分がノーマル状態で腕(爪)によるパンチアタックで、パワーアップすると、そのパワーアップの効果に準じた攻撃ができる様になります。ジャンプボタンは普通のジャンプとレバーとの組み合わせに使います。


赤のパワーアップ。攻撃力が通常よりUPする。

このゲームは自分の動きが速く、操作がわかりにくいかもしれませんが、慣れれば自由に動かせる様になるでしょう。画面は右へ横スクロールし、左へは少ししか戻りません。

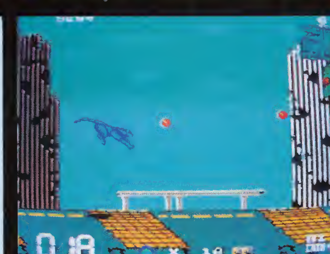
面構成とパワーアップ

全部で4つのステージがあり、各ステージの最後のボスを倒せばクリアです。

それぞれのエリアは次の様なイメージです。

★エリア1…機械軍団によって破壊された都市。
★エリア2…街のターミナルゾーンから続く大地下道。
★エリア3…空中にそびえる破壊された高層高速道路。
★エリア4異様に変化した工場地帯。


出たーっ、究極奥義弾。あっ違ったか…。


青いパワーアップ。光子弾を発射。

自分のパワーアップは、4色の光球が降ってくる所か、置いてある所に行った時、最初にキャッチした色でパワーアップの種類が決まって、その後降ってくる光球はキャッチした光球の色に変わり、それを取った個数で、パワーアップの時間が決まります。そして稲妻の光る所まで行けばパワーアップします。

その種類を書いておきます。

●赤(アタックパワー)…アタックが倍増。
●青(ガンパワー)…光子弾を発射。
●黄(ターンパワー)…無敵の回転ジャンプ。
●緑(ビームパワー)…自からロングビーム発射。

またプレイヤーのダメージは体力ゲージの数字でわかる様になっていて、0になると1ミスです。ゲージを100にすれば、体の回りに無敵バリアが出ます、これはアタックボタンで発射することができ、かなり使える武器になっています。


1面のボス。触手みたいので攻撃してくる。


黄色のパワーアップ。回転中は全ての敵をけちらす。

しかしそのバリアにも弱点があります。1つは破壊不能の敵と接触した時です。もう1つは発射したバリアが復活する前に敵と当たってしまった時で、どちらの場合にもバリアがなくなり、ゲージが100未満になります。

ゲージの最高値は100で、ゲージをアップするには敵が持っている光球を集めます。

注意しなければならないのは、赤っぽいぶつぶつした無敵キャラと、少し止まっていると左から上下しながら近づいて来るUFOの様なやつで、よくバリアがはがされます。

このゲームはもう発売されていると思うので、ぜひ一度プレイしてみて下さい。

(ECM-C・C&ATSU)


2面のボスは突っこんでくるので注意すべし。


緑のパワーアップ。貫通性のあるビームを出す。


ゲージを100にした状態。回転バリアがつく。


1面クリア時、めざせ4面!


NEW
1943
TM
© CAPCOM
今甦る大戦の勇者たち!
おー!
大飛龍との激しい空中戦
"利根"との攻防
なつかしの1942がよりパワフルになって帰ってきたぞ!
6つの㊙武器を身にまとい次々と敵を撃墜していくP-38ライトニングの勇姿と共に3年前の興奮がそのまま甦ってきます。
好評の宙返りに津波・稲妻・カマイタチを新たに加え、ふたたびゲームセンターの撃墜王を目指します。
赤水編隊を全滅せよ
作戦成功
利根
撃沈
破壊率100%
作戦成功
株式会社
カプコン
本社 大阪市東区大手通1-27
カプコンビル
TEL (06)946-6658
東京支店 東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10F
TEL (03)440-5479

ゲーメスト
8月号
No.11
昭和62年8月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第7号通巻11号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社



新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-8